迷宮クロニクル
Make You Chronicle!!
Vol:2 白銀カーニバル
毛祭り、
血祭り、
雪祭り！
珍祭・奇祭でお祭り騒ぎ！
迷宮キングダムを縦横無尽に楽しむためのサプリメント迷宮クロニクル、第2弾登場！　今回のテーマは「お祭」だ！　速水螺旋人による描き下ろしコミック、星宮すみれによるショートストーリー、2種類の追加ジョブをはじめとするデータ、追加ルール、シナリオ2本、さらにカードが付属！　あなたの王国の年代記に新たなページを刻んで欲しい!!

エラッタ ルールブック
ERRATA RULEBOOK

2004年12月20日

p.21▶国王スキル｜勅命ルールテキスト
誤《希望》1個につき
正《希望》1点につき

p.23▶騎士スキル｜武勲ルールテキスト
誤《希望》1個を消費する。
正《希望》1点を消費する。

p.31▶従者スキル｜お手伝いルールテキスト
誤 自分のためた《気力》1個を
正 自分のためた《気力》1点を

p.33▶召喚師スキル｜小転移判定の項目
誤 本文参照
正〔魅力〕/対象の回避値

p.33▶召喚師スキル｜小転移ルールテキスト
誤 戦闘中、好きなキャラクターを1体選ぶ。〔魅力〕で対象の《回避値》を難易度にして判定に成功すると、
正 戦闘中、好きなキャラクターを1体選ぶ。《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、

p.33▶医者スキル｜軍医対象の項目
誤 自分
正 宮廷

p.33▶医者スキル｜軍医ルールテキスト
誤《希望》を1個消費する。
正《希望》を1点消費する。

p.36▶迷宮職人スキル｜迷核変動ルールテキスト
誤 難易度［7+そのトラップのレベル］の判定に
正 難易度［7+そのトラップのレベル+そのエリアにすでに配置されているトラップのレベル］の判定に

p.46▶アイテムの作成｜テキスト2行目
誤 それを消費して、アイテム1つを作ることができる
正 それを消費して、アイテムを好きなだけ作ることができる（詳しくはp.74のアイテムの作成を参照）

p.51▶武勇イベント表｜11の項目
誤 このモンスターを倒したあと、レアアイテム表を1回振って、アイテムをゲット！
正 このモンスターを倒したあと、ランダムにレアアイテムから1つを選んで、そのアイテム1個をゲット！

p.58▶バッドステータス｜睡眠文末に追加
一度睡眠の効果の対象になった者は、同じ戦闘中、再び睡眠の効果の対象になった場合、《HP》を1D6点減少することで、それを無効にできる

p.65▶魔弾ルールテキスト
誤「魔素」1個を消費して、命中判定を行う。
正「魔素」1D6個を消費して、命中判定を行う。

p.66▶流れ星｜判定の項目
誤〔魅力〕/9
正〔魅力〕/11

p.66▶星界ルールテキスト
誤 そのキャラクターの《HP》上限を
正 上記の判定に成功すると、そのキャラクターの《HP》上限を

p.67▶転送｜判定の項目
誤〔魅力〕/対象の《回避値》
正〔魅力〕/受けたダメージ

p.68▶分析ルールテキスト全文
誤 誰かが常駐以外のスキルを使用したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費すれば、そのスキルを無効にすることができる
正《希望》を好きなだけ消費する。消費した《希望》1点につき、1D6を振り、その合計値にレベルを足した値が、対象のレベル以上であれば、そのスキルを無効にすることができる

p.69▶足止めルールテキスト
誤 上記の判定に成功したら、その移動を行えなくすることができる
正《希望》1点を消費し、上記の判定に成功したら、その移動を行えなくすることができる

p.71▶合体攻撃ルールテキスト
誤 そのキャラクターの武器の威力を、そのキャラクターに対する《好意》の値だけ上昇させることができる
正 そのキャラクターの武器の威力を、［1D6+対象に対する《好意》］の値だけ上昇させることができる

p.71▶目覚めのキスルールテキスト
誤 そのキャラクターの「死亡」以外のバッドステータス1つを取り除くことができる。
正 そのキャラクターの「死亡」、「行動不能」以外のバッドステータス1つを取り除くことができる。

p.71▶挑発ルールテキスト文頭に追加
自分と同じエリアにいる

p.86▶貧民街ルールテキスト
誤 ただし、〔生活レベル〕が1減少する
正 終了フェイズの予算会議で支払う維持費が【貧民街】1つにつき、1MG上昇する

p.86▶暗黒街｜タイプの項目
誤 常駐
正 計画

p.86▶暗黒街ルールテキスト全文
誤 王国フェイズの予算会議が始まったとき、［施設レベル×1］MG、手に入る。ただし、施設レベルと同じだけ、〔治安レベル〕が減少する
正［施設レベル×1］MG、手に入る。ただし、施設レベルと同じだけ、《民の声》が減少する

p.86▶宿屋｜タイプの項目
誤 常駐
正 計画

p.86▶宿屋ルールテキスト全文
誤 王国フェイズの予算会議が始まったとき、[施設レベル×1]MG、手に入る。ただし、施設レベルと同じだけ、〔生活レベル〕が減少する
正 [施設レベル×1] MG、手に入る。ただし、この施設を使用したキャラクターの《HP》が［施設レベル×1D6］点減少する

p.113▶二面人｜不思議な薬テキスト
誤 選ばれた者は2D6を振ること。その戦闘中のあいだ、そのキャラクターの回避値が、[そのキャラクターの〔探索〕+2D6の値]になる
正 選ばれた者は1D6を振ること。その戦闘中のあいだ、そのキャラクターの回避値が、[そのキャラクターの〔探索〕+1D6の値]になる

p.113▶カボチャ頭｜トリック・オア・トリートテキスト
誤 好きな素材1D6個を減らさないと、1点のダメージを受ける
正 好きな素材1D6個を減らさないと、3点のダメージを受ける

p.116▶歩き髑髏｜骨骨ロックテキスト
誤 射程が2以上の武器では
正 このキャラクターから2エリア以上離れた者は、このキャラクターに

p.117▶吸血鬼のスキルに追加
【死の舞踏(モ)】(支援)戦闘中、バトルフィールドにいる「行動不能」、「死亡」状態のキャラクター1体を選ぶ。対象をそのラウンドの間だけ、操ることができる

p.121▶赤色巨星｜高熱テキスト
誤 このキャラクターと同じエリアにいるキャラクターは、
正 このキャラクターと同じエリアにいる自分以外のキャラクターは、

p.122▶雲神｜回避値の項目
誤 12
正 14

p.123▶オニソプター｜砲門のテキスト
誤 (常駐) 戦闘中、攻撃を行うとき、[自分の《HP》×1/10] 回、攻撃を行うことができる
正 (支援) 戦闘中、攻撃を行うとき、[自分の《HP》×1/10] 回、攻撃を行うことができる。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

p.124▶淫魔｜性格の項目
誤 愚か
正 狡猾

p.125▶潜水艦スキルに追加
【分析(科)】

p.125▶クラーケン｜性格の項目
誤 愚か
正 奇妙

2004年9月18日

p.35▶衛視スキル｜人海戦術ルールテキスト
誤 戦闘中、好きなエリア1つを選んで、上記の判定を行う。成功すれば、そのエリアのキャラクター全てに[自分の《配下》×1/5]点のダメージを与える。
正 戦闘中、《民の声》を1点消費し、好きなエリア1つを選んで、上記の判定を行う。成功すれば、そのエリアのキャラクター全てに〔自分の連れている《配下》×1/5〕点のダメージを与える。

p.36▶迷宮職人の逸材としての効果
誤 この逸材を手に入れたとき、好きな施設1軒を選ぶ
正 この逸材を手に入れたとき、好きな施設1種類を選ぶ

p.43▶2段目20行目｜データの準備
誤 施設は、自国の〔治安レベル〕の値以下の軒数まで使用できる。ただし、クラス施設はその制限に含まない
正 施設は、自国の〔治安レベル〕の値以下の種類まで使用できる。ただし、クラス施設とタイプが常駐の施設は、その制限に含まない

p.47▶軍事散策表｜6の項目
誤《民》が［1D6+〔治安レベル〕］人増える
正《民》が［1D6+〔軍事レベル〕］人増える

p.47▶軍事散策表｜7の項目
誤《民》が［1D6+〔治安レベル〕］人増える
正《民》が［1D6+〔軍事レベル〕］人増える

p.47▶軍事散策表｜8の項目
誤《民》が［1D6+〔治安レベル〕］人増える
正《民》が［1D6+〔軍事レベル〕］人増える

p.51▶武勇ハプニング表｜12の項目
誤 自国の領土の中からランダムに部屋1枚を選ぶ。〔軍事レベル〕を用いて難易度10の行為判定を行う。失敗すると、その部屋にある施設と逸材、《民》がすべて破壊される
正 自国の領土の中からランダムにマップ1枚を選ぶ。〔軍事レベル〕を用いて難易度10の行為判定を行う。失敗すると、そのマップを失い、そのマップに記入された施設とその施設に付属する逸材を失う

p.68▶合成ルールテキスト文末に追加
この効果は永遠に持続する

p.70▶スカウト｜判定の項目
誤〔魅力〕/11
正〔魅力〕/7+対象のレベル

p.71▶挑発スキルのカテゴリ
誤 スキル/迷宮
正 スキル/便利

p.72▶軍楽ルールテキスト全文
誤 戦闘中上記の判定に成功すると、自分と同じエリアにいる自分以外のキャラクター全員は、《気力》1点を獲得できる
正 戦闘中に使用できる。《希望》を1点消費して、上記の判定を行う。成功すると、そのラウンドの終わりに、自分と同じエリアにいる自分以外の宮廷全員が《気力》1点を獲得する

p.73▶お買い物ルールテキスト2行目
誤 成功すれば、自分の〔才覚〕以下のアイテムであれば
正 成功すれば、価格が、自分の〔才覚〕以下のアイテムであれば

p.77▶使い魔｜判定の項目
誤 休憩
正 なし

p.77▶携帯電話｜素材の項目
誤 なし
正 機械×5

p.78▶お弁当｜判定の項目
誤 休憩
正 なし

p.78▶フルコース｜判定の項目
誤 休憩
正 なし

p.78▶乗騎ルールテキスト文末に追加
この効果は累積しない

p.80▶ビキニアーマールールテキスト
誤 自分がダメージを受けたとき、このアイテムを破壊すれば、そのダメージを無効化することができる
正 自分がダメージを受けたとき、ダメージを無効化することができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

p.85▶娼館ルールテキスト文末に追加
この効果はそのゲームの間、持続する

p.85▶名所｜タイプの項目
誤 常駐
正 計画

p.85▶名所ルールテキスト
誤 王国フェイズの予算会議が始まったとき、[施設レベル×1]MG、手に入る
正 [施設レベル×1] MG、手に入る

p.100▶欄外にある看板の本文1行目
誤 発動：
正 通過：

p.101▶欄外にある看板の本文1行目
誤 発動：
正 通過

p.102▶欄外にある看板の本文1行目
誤 発動：
正 通過

p.103▶欄外にある看板の本文1行目
誤 発動：
正 通過

p.104▶欄外にある看板の本文1行目
誤 発動：
正 通過

p.105▶欄外にある看板の本文1行目
誤 発動：
正 通過

p.114▶人形師のスキル
誤【召喚(モ)】
正【憑依(召)】

p.116▶死にぞこないのスキルに追加
【人類の敵(モ)】

p.119▶ダンジョンヲタクのスキル
誤【迷核変動(迷)】
正【迷核変動(職)】

p.119▶大魔道師のスキル
誤【星界(モ)】
正【星界(星)】

p.124▶エルフのスキル
誤【魔物使い(迷)】【憑依(迷)】
正【魔物使い(召)】【憑依(召)】

p.125▶魔蟹のスキル　魔海のテキスト
誤 また、〔武勇〕と《回避値》が−2される。この効果は、その戦闘の間持続する
正 また、命中判定の達成値と《回避値》が−2される。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない

2004年8月26日

p.15▸2段目11行目｜お酒
誤 消費すると、《気力》と《HP》を1回復
正 消費すると、《気力》を1回復

p.15▸ 2段目22行目｜携帯電話
誤 情報収集の指揮判定に＋1
正 迷宮内で買い物を行うことができる

p.27▸祈り｜ルールテキスト3行目
誤 消費した《気力》1点につき
正 消費した《希望》1点につき

p.27▸神殿｜ルールテキスト文末に追加
この施設は【エレベータ】として扱うことができる

p.27▸信者｜ルールテキスト文末に追加
このアイテムは、終了フェイズの円卓会議が終了すると、破壊される

p.31▸従者｜2段目19行目
誤 6の目が出たら【楽器】（p.79）を使用してもらう
正 5の目が出たら【楽器】（p.79）を使用してもらう

p.33▸召喚師スキル｜小転移ルールテキスト
誤〔魅力〕で難易度［7＋対象に対する《敵意》］の
正〔魅力〕で対象の《回避値》を難易度にして

p.35▸商人スキル｜押し売りルールテキスト文末に追加
この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

p.38▸冒険者スキル｜名声ルールテキスト文末に追加
この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

p.38▸怠けものスキル｜ぐうたらルールテキスト2行目
誤 また、迷宮フェイズで1ターンの間、
正 また、迷宮フェイズで1クォーターの間

p.41▸行動のタイプ｜補助行動5行目
誤 各キャラクターは、同じ名前の補助行動を、1ターン（戦闘中なら1ラウンド）に1回しか
正 各キャラクターは、同じ名前の補助行動を、1クォーター（戦闘中なら1ラウンド）に1回しか

p.41▸行動のタイプ｜割り込み行動10行目
誤 各キャラクターは、同じ名前の割り込み行動を、1ターン（戦闘中なら1ラウンド）に1回しか
正 各キャラクターは、同じ名前の割り込み行動を、1クォーター（戦闘中なら1ラウンド）に1回しか

p.57▸王国変動表｜5の項目
誤 迷宮フェイズで過ごした1クォーターにつき
正 迷宮フェイズで過ごした1ターンにつき

p.72▸仮面ルールテキスト1行目
誤 そのキャラクターに対する《好意》が《敵意》以上の人物に
正 そのキャラクターに対する《敵意》が《好意》以上の人物に

p.79▸旗ルールテキスト2行目
誤 ランダムエンカウントのサイコロの目を−1することができる（1以下にはならない）
正 ランダムエンカウントのときに計算する部屋数から−1することができる（1以下にはならない）

p.102▸難民の発動
誤 発見
正 通過

p.113▸箱入り娘のワザ名の後に追加
（常駐）

p.116▸お化けシーツのワザ名の後に追加
（支援）

p.154▸マップ、休憩判定のテキスト
誤 成功すれば、《気力》か《HP》を1点回復。また、判定の成否に関わらず、計画か支援のスキルやアイテムが使用できる
正 成功すれば、《気力》を1点回復。また、宮廷の中の誰か一人でも休憩の判定に成功していれば、計画か支援のスキルやアイテムを使用できる

p.160▸クレジット、モンスターイラスト
誤 菊池克典
正 菊地且典

p.160▸クレジット、ワールドイラスト
誤 菊池克典
正 菊地且典

Open Dice Kingdom
オープン ダイス キング ダム
2nd Conquest（だいにわ）
「お見合いお立ち会い」
画：速水螺旋人
ときにスタニスラフ！
結婚してみませんこと？
のっけから
聖ナハトアングリフ帝国の神官「百害あって一利なし」のテオドラ殿から書状が来ましたの
才色兼備
眉目秀麗
週休二日
保険完備
政略結婚としても悪くないですわね
カカカ、カチューシャ姫さま、そそ、それはプロポーズですかッ!?
あたくしじゃなくてお見合いの話が来てるんですのッ
そそ、そんなに僕をいじめて楽しいですかッ!?
ひどい人だ、あなたはひどい人だッ
なんで、あたくしだったらそんなに嫌がるのかしら？
決まりですわね
そやな

さーさー
おめでたいことなんだから
準備いそいで
いそいで！
どんどん盛り上げて
いきますわよー
子供は５人くらいで
名前はえーとえーと
リリィさんはどう
思います？
い、家は
白い壁で煙の
こもらない穴が
いいなッ
気が早い
気が早い
テオドラ様が
国境の扉に
ご到着ですう
やあどーもどーも
いらっしゃいませー
えへへー
僕が
スタニスラフです♪
そう……
神官としての
たしなみだからな
また　ぎょうさん
武器持って
はりますね
たしなみ？
ぎらり

傷口にウジがたかる痛み
瀕死の戦士があげるうめき
身体に食いこむ具足の重み
捕虜の身代金で
積まれる金貨の山ッ

銅と油の妙なる香りッ
剣が骨をたたき割る手触りッ
炎上する王宮　崩れる洞窟ッ
迷宮に響き渡る銃声音楽ッ

これら全て
我がビクトリー教の
讃えるところ

聖歩兵操典
Elan Vital

戦いは美しい
美しさは戦いッ

オ オ オ オ オ オ オ オ オ オ

さあ
スタニスラフ殿ッ

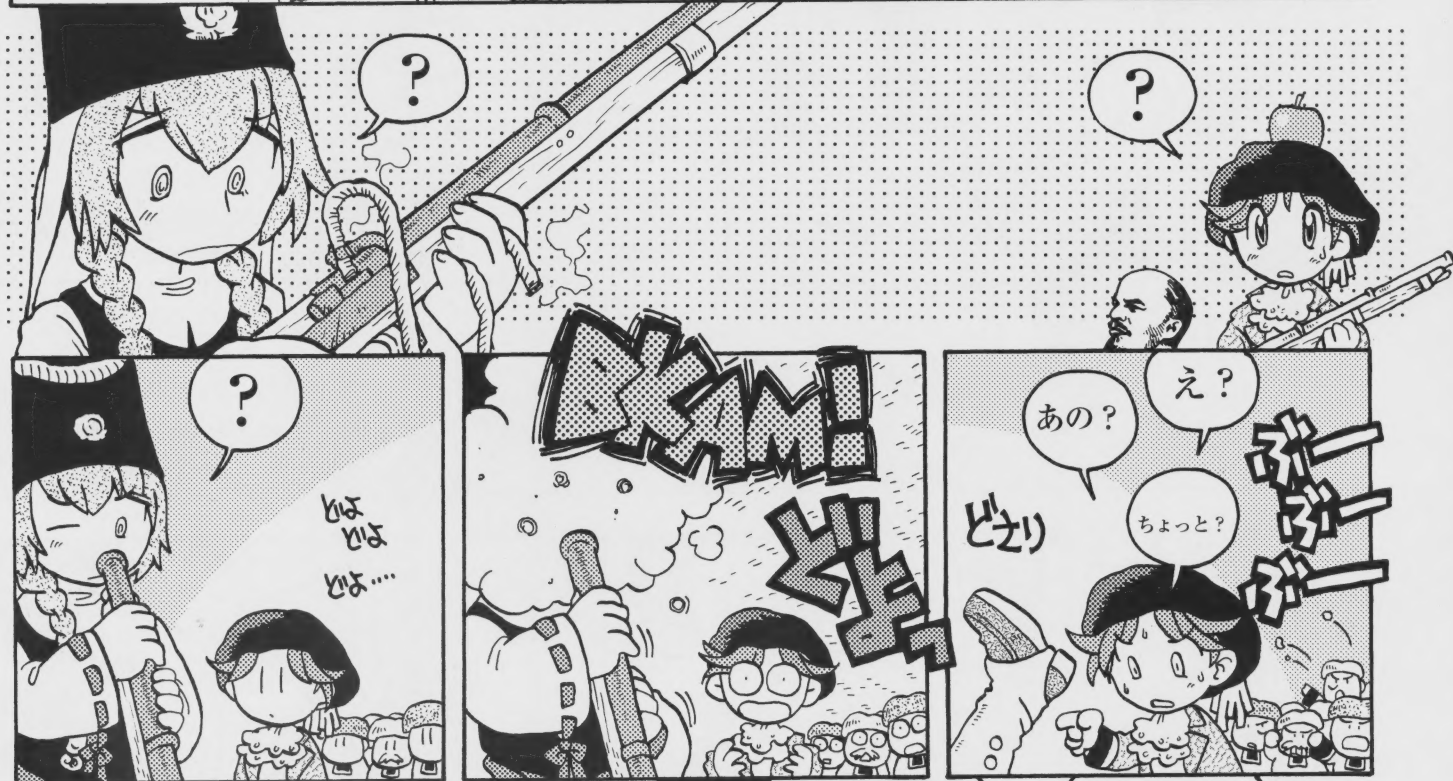
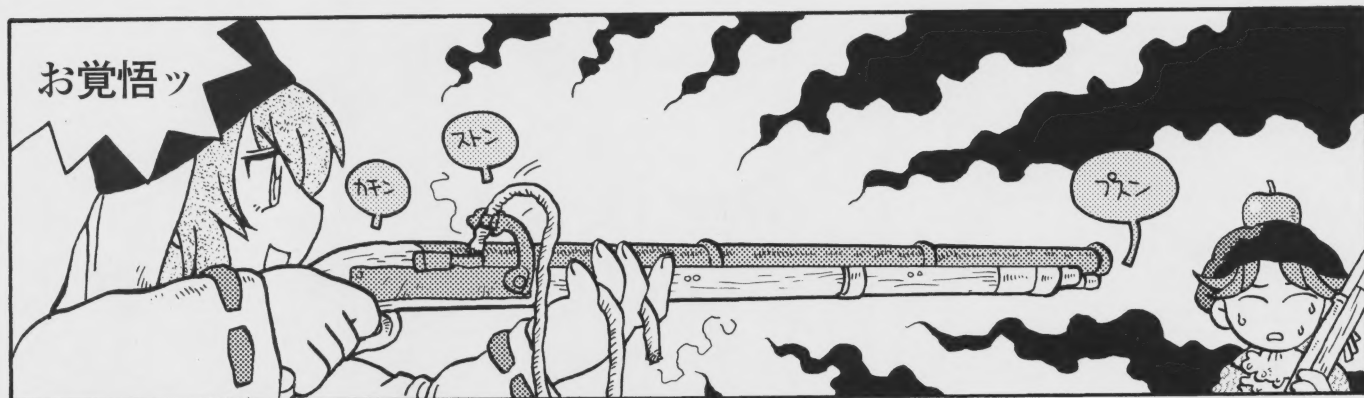
お好きな
得物を取られるが
良いぞッ

バッ ラッ!

処刑点
欲しくて?

あははは

僕のまわりは
こんな女の人
ばっかりなんだ

なんで
なんで

おおおおおおおおお
ジャコジャコジャコ
ピー
おせんにキャラメル
薄情者ーッ
そのまま
そのまま
まあまあ、
盛り上がるのはどっち
でも同じですから
お覚悟ッ
カチン
ストン
プスン
?
?
どよ
どよ
どよ…
?
BLAM!
どよっ
ぶーぶーぶー
え？
あの？
ちょっと？
どさり
ただの
アホなんと
ちゃうんかなあ
いや、勝つとか
負けるとか
違いますし
ふんっ
その後、テオドラさんはオープンダイス王国に
神殿を建てて住んでいます
スタニスラフ殿に
勝つまでは帰れぬッ
……

上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいＰＣは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。能力値ボーナスが「＋２」のように書かれているものは、１点ではなく、２点加える。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

上級ジョブ

アイドル Idol

転職条件：2レベル以上、勲章1つ以上、芸能のスキルを1つ以上修得している
能力値ボーナス：〔魅力〕+2
スキルグループ：交渉、便利、芸能
逸材としての効果：（常駐）宮廷が、お祭りの開催を決定したとき、1MGを獲得する

その微笑みは自国の熱狂的ファンたちを狂喜させ、その名声は他国の肖像画屋に行列をつくりだすほどに響き渡る。まさに愛されるために生まれたような存在。それがアイドルだ。アイドルには、歌姫や俳優など、芸能に携わるものが多い。しかし、それは彼らの魅力を表現する手段でしかない。アイドルの本当の武器とは、自身の個性（キャラクター）にあるのだ。それゆえ制御は難しく、うまく働けば王国を導くカリスマとなるが、暗黒面に落ちれば傾国の妖星となりかねない、危険な存在でもある。

スキル／ジョブ

ファン/Fan

タイプ	対象	判定
計画	自分	なし

好きなクラス１つを選ぶ。自分がそのクラスになったものとして、《配下》を使用できるようになる。自分のクラス以外の効果を使うために《配下》を消費する場合、さらに１Ｄ６人消費する。この効果は、そのゲームの間、持続する

彼女のためなら、なんだってできる。どんなものにもなれる。アイドルとは、ファンにとって神にも等しい存在だ

S-J022　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

仕掛け人 Producer

転職条件：2レベル以上【スカウト】か【マルチタスク】の両方、もしくはどちらかを修得している
能力値ボーナス：〔才覚〕+2
スキルグループ：交渉、道具
逸材としての効果：（常駐）宮廷の誰かが絶対成功を行ったとき、《民の声》1点を獲得する（この効果は累積しない）

火のないところに煙はたたず、熱ないところに流行なし。祭りに欠かせない火付け役。それが仕掛け人である。弁舌、詭術に数字（データ）に統計。脅してすかして盛り上げて、とにかく大流行をでっちあげるのが、お仕事だ。殺し文句は「キてますよ」。風が吹けば桶屋を儲けさせ、千年王朝の羽妖精が羽ばたけば、ハグルマで竜巻を起こしてみせる。因果の輪を操る経済の魔法使い。それが仕掛け人だ。

スキル／ジョブ

プロデュース/Produce

タイプ	対象	判定
計画	宮廷	なし

好きな単語表１つを選び、Ｄ６６を振る。その目に対応した単語を「好きなもの」に設定しているキャラクターが、宮廷の中に１人いるたびに、１ＭＧを獲得する

あなたの嗅覚は完璧に近い精度で次の流行を嗅ぎ分ける。しかし、いくら「次くるもの」が分かっても、自分の手元にそれに相応しい「素材」がなければ、一山当てるのは難しい。誰かとコンビを組んで初めて大もうけできるのだ!!

S-J023　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

追加データ

プレイヤー用データ

今回は追加施設と追加アイテムのほかに、お祭りを開催するための特殊ルールを収録。お祭りのルールを使えば、維持費はたくさんかかるけど、民の声を残しておけば、お金を大量ゲットできるかも？ 色々変わったシチュエーションを楽しむことができるぞ。施設も新たにお祭りカテゴリが登場！ その大半がゲーム中にのみ効果を発揮する使い捨てタイプだ。【屋台】や【デコレーション】でお祭り気分を盛り上げよう♪ 追加アイテムは、今回は3個収録。どれもとっておきの効果のものばかり。とくに【戦鎚】はオススメの逸品だ!!

お祭りルール

お祭りは、宮廷の過半数が承認し、準備フェイズの開始時から、王国フェイズの終了時までに開催を宣言すれば、開くことができる。

お祭りの内容

お祭りの開催を宣言したら、宮廷の代表はサイコロを振って、お祭り表の結果に従う。そのゲームを行っている日が、プレイヤーやGMの誕生日だったり、何かの記念日だった場合、サイコロを振らずに、お祭り表の中から自由に、その日に相応しいお祭りを選ぶことができる。GMは、そのお祭りの内容がその日に相応しくないと思ったら、それを却下することができる。

お祭り中のイベント

お祭り開催中は、迷宮フェイズのキャンプ中にイベントが発生すると、それぞれの能力値に対応したキャンプイベント表の代わりに、お祭りイベント表を使うこともできる。この表を使う場合、イベントの内容を決めるためのサイコロを振る前に、その旨を宣言しておかなければならない。

経費

お祭りの開催には経費がかかり、維持費が増額する。お祭りを開催した冒険では、維持費が［迷宮フェイズに経過したターン数×冒険に参加した宮廷の人数］MGになる。

収益

お祭りを開催すると、それにより収益が発生する場合がある。シナリオの目的を満たしていれば、終了フェイズの収支報告の時点で、［残っている《民の声》×1］MGの収入が手に入る。

お祭り表 2D6

ダイス	結果
2	祈願祭。国や重要人物の無病息災を祈ったり、戦いの勝利などを祈る祭り。災害や飢饉、流行り病が起こった付近で行われる。シナリオの目的をクリアしていれば、《民》が1D6人上昇する
3	血祭り。戦いに向け、士気を向上させる祭り。戦争だけでなく、迷宮探索に向けて行われることも多い。生贄の血を軍神に捧げたりする。このゲームの間、戦闘に勝利すると《民の声》を1点獲得し、逃走すると《民の声》が1点失われる
4	記念日。建国記念日や領土獲得などの記念日のお祝い。簡単につくることができるが、気がつくと記念日だらけで、何の記念だったかを忘れてしまう。ほどほどに。このゲームの間、行為判定の目が3でも絶対失敗、11でも絶対成功になる（「呪い」のバッドステータスを受けたものは4でも絶対失敗、【必殺】を使った命中判定なら10でも絶対成功）
5	星祭。季節のお祭り。冬至や夏至などの祭りや、七夕、お花見、雪祭りなどが含まれる。季節感の少ない迷宮では、殊更にその風情を楽しもうとやたら盛り上がる。宮廷全員、好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに対する《好意》を1点上げる
6	民衆の宴。民が自発的に開くお祭り、イベント。アキハバラ電気祭りに餃子祭り、コミックマーケットなど、文化や地域の活性化と結びつくものが多い。このゲームの間、好きな施設1つを選んで、その施設の施設レベルを1上げる
7	誕生日。ランドメイカーや逸材、国の重要人物の誕生日。聖誕祭や花祭りなど、国教の聖人などを祝う国も多い。現王の誕生日を「父の日」、后の誕生日を「母の日」とする国もある。このゲームの間、ケーキやおにぎり、缶ジュースなど、1人分が明確な食べ物を食べきったとき、自分のPCが《気力》1点を獲得する
8	冠婚葬祭。国の重要人物の元服（成人）、婚礼、葬儀、祖先の慰霊などの儀式。格式の高い王国では、もっとも重要な祭礼である。このゲームの間、国力を使った判定の達成値を1上昇させる
9	感謝祭。豊漁や豊作などがあったときに自然（迷宮）や精霊、信仰対象など、偉大なるものへの感謝を捧げるお祭り。獲物の毛の一部を切りとって迷宮に感謝する毛祭りや瀬祭り、豊穣を祝う新嘗祭などがある。終了フェイズに「木」や「革」、「肉」のいずれかを1つ消費すると、王国変動表の結果を±1の範囲でずらすことができる
10	鬼祭り。お正月に旧年の悪を正す修正会、豆をまいて福を呼び込む追儺の儀式、怪物に仮装した子供たちが夜の王国をねり歩くハロウィーンなど、悪魔や悪霊を払うお祭り。モンスター除けに行われる。このゲームの間、ランダムエンカウントの戦闘後に使用するお宝表が1段階、高いレベルのものを使用する
11	舞踏会。最高の音楽と芸術的な食事、そしてとびきりの衣装で臨む社交界の華。身分や素性を隠してパートナーを探す仮面舞踏会も人気は高い。ちなみに仮面舞踏会では、女性の側から男性をダンスに誘うのが礼儀だぞ。宮廷全員、ランダムにキャラクター1人を選び、そのキャラクターに対する《好意》を2点上げる
12	競技会。国をあげて、スポーツや芸能、ゲームなど、さまざまなジャンルの一番を決めるお祭り、大会。オリンピックや料理勝負、歌合戦などがある。ランダムに能力値1つを選び、宮廷全員で難易度15の判定を行う。このとき成功した中で、もっとも達成値が高かったキャラクターは、シナリオ終了時に【私設財産】を手に入れることができる

お祭りイベント表 2D6

ダイス	結果
2	お祭りに向かう旅人たちとすれ違う。1D6MGが手に入る【宿屋】か【夜店】があれば、さらにもう1D6MGが手に入る
3	なんでこんなときに、ダンジョンに行かなきゃいけないんだ！　「あ、電報でーす」このマップの支配者から、お祭りによせて祝辞の電報がやってくる。そうか、オマエのせいかッ!!　マップの支配者の名前が分かり、そのキャラクターへの《敵意》が1D6点上がる
4	「そういえば、国のみんなが何かいってたなぁ……」回想シーン。好きな散策表を1つ選び、2D6を振る。表に照らし合わせた結果を処理する
5	あー。早く帰って、お祭りをたのしみたーい！　この時点でキャンプを終了し、すぐに次の部屋へ移動すれば、このクォーターは、時間の経過が起こらない
6	どこからか美味しそうな匂いが漂ってくる。「あ、うまそう」死んだふりをしていた民が起き上がる。今回の冒険で消費していた《配下》が1D6人回復する
7	雰囲気がいつもと違うせいかな。なんかあの人がステキに見える。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターへの《好意》を1点上げる
8	あ、こんなところにまで屋台が！　あてくじ屋さんだ。1MG減らして、好きなアイテムカテゴリを選び、さらにそのカテゴリの中からランダムにアイテム1個を選ぶ。そのアイテムをもらえる（レアアイテムは飾ってあるが、絶対当たらない）
9	お祭りを目指す交易商人と出会う。「あ、王様。これから王国行くんすよ」宮廷の持つ好きな素材を何個でも、同じ数の別の素材と交換してくれる
10	せっかくお祭りなんだし、肩肘はってないで、ノリノリでGO!!　好きなだけ警戒度を下げる。下げた値だけ、《民の声》が回復する
11	「あ、この歌は……」祭囃子がキミの封印されていたモンスターにまつわる過去の記憶を呼び戻す。好きなモンスター1種類を選ぶ。そのモンスター全般への《敵意》が1点上がる
12	みんなのワクワクがアイテムに乗り移った？　ランダムに自分のアイテムスロット1つを選ぶ。そこにレベルのあるアイテムがあった場合、そのレベルが1上がる

施設／お祭り

価格	1
タイプ	常駐
対象	王国
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

デコレーション/Decoration

王国フェイズにしか建設できない。同じ部屋にある施設のレベルを1上げることができる。この施設は、ゲーム終了時に破壊される

お祭り前夜といえば飾りつけ。折り紙の鎖やティッシュの薔薇にとっておきの星でライトアップ！　みんなでせっせと、部屋を飾れば、いつもと違った雰囲気を味わえる。殺風景な王国が、生まれ変わって見えるかも。気分は何だかウキウキしだして、まるで魔法にかかったみたいに、王国に活気が満ちてくるぞ！　ただし、この魔法は、ほんの少しの間だけか[illegible]ているんだけれど……

迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／お祭り

価格	1
タイプ	常駐
対象	単体
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

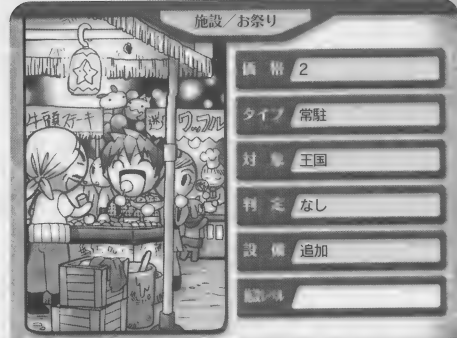
御輿/Litter

王国フェイズにしか建設できない。宮廷の中から1人選ぶ。対象は、このゲーム中にレベルアップしたら、スキルを修得する代わりに、〔才覚〕を1上げることができる。この施設は、ゲーム終了時に破壊される

やんごとなきお人た[illegible]。例え狭い王国の中であっても、人々にかつがれたその輿が[illegible]、仰々しく、うやうやしく見えるという。それは、見せかけだけとはかぎらない。自分がどう見えるのか自覚した者ならば、その見える姿を自然なものに変えるべく、振る舞おうとする。それが、彼自身を成長させることもある

迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／お祭り

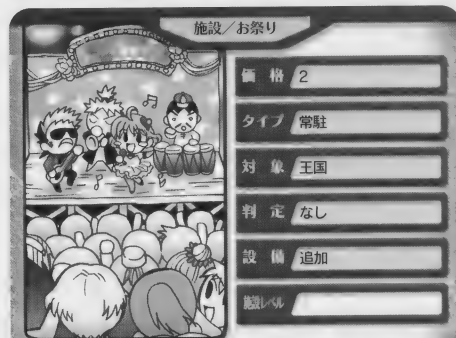
価格	2
タイプ	常駐
対象	王国
判定	なし
設備	追加
施設レベル	

夜店/Night Stall

王国フェイズに、【神殿】か居住施設のある部屋にしか建設できない。《民の声》が0点になると、《民の声》を1D6点獲得する。この効果は、施設レベルの回数まで発生する。この施設は、ゲーム終了時に破壊される

祭りの醍醐味といえば、[illegible]人の沢山あつまる場所に、渡り魚すくいやマヨきんせんべい、[illegible]題などなど、祭りならではの楽しい店が軒を並べる。民も大喜びである。いざというとき、宮廷を支えるのは、こんなささやかな喜びを、きちんと民に与えておくことかもしれないと、[illegible]ランドメイカーは語った

迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／お祭り

価格	2
タイプ	常駐
対象	王国
判定	なし
設備	追加
施設レベル	

ステージ/Stage

王国フェイズに、【広場】か【酒場】のある部屋にしか建設できない。終了フェイズの収支報告のとき、施設レベルの数だけ、サイコロを振り、その合計値だけ《民》が増える。この施設は、ゲーム終了時に破壊される

歌や踊りに手品や漫才。やはり派手なイベントには、人が集まる。もしかすると、これをきっかけにして、迷宮の旅人やモンスターも集まってくるかも？　ただし、こんなイベントには、人が集まるために、当然それなりの場所が必要。そんな場所の手配まで、きっちりこなせれば、イベントはきっと成功まちがいなし！

迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／お祭り

価格	2
タイプ	常駐
対象	宮廷
判定	なし
設備	部屋
施設レベル	なし

バーゲン会場/Bargain Room

王国フェイズにしか建設できない。終了フェイズの予算会議のとき、シナリオの目的を満たしていれば、《民の声》以下の価格のコモンアイテムを、アイテムスロットの許す範囲内で、好きなだけ手に入れることができる。この施設は、ゲーム終了時に破壊される

掘り出し物いっぱいのバーゲン会場。だけど、[illegible]迷宮から帰ってきたからだ……。[illegible]ことを思ってくれるなら、とっておきを残しておいてくれる[illegible]くれるんじゃないかな。たぶん、くれると思う。まあ……いいもの残ってるといいねぇ

F-051　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

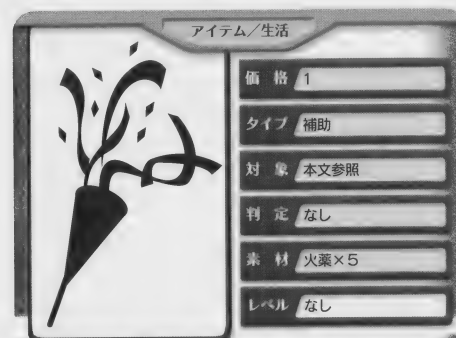
施設／お祭り

価格	6
タイプ	計画
対象	王国
判定	〔魅力〕／9
設備	部屋
施設レベル	

劇場/Theater

上記の判定に成功すると、［宮廷全員の修得している芸能スキルの合計数＋施設レベル］の数だけ、《民の声》を獲得する

娯楽の少ない百万迷宮では、[illegible]など、楽しい興行が行われる[illegible]。いくら劇場が立派でも、芸のない人が舞台にたってもしょうがない。下手をすると暴動に発展してしまうかもしれない。ここはやっぱり、芸達者なランドメイカーの出番だね。騙されそうな演技、気持も奮い立つような音楽、人を幻惑する歌[illegible]！

迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

アイテム／生活

価格	1
タイプ	補助
対象	本文参照
判定	なし
素材	火薬×5
レベル	なし

クラッカー/Clacker

戦闘中に使用できる。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを1エリア後退させる。また、寿ぎ屋は、このアイテムを迷宮フェイズに補助のタイミングで使うことができる。その場合、必ずランダムエンカウントを発生させることができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

景気のいい音を立てる、パーティを盛り上げるための必須アイテム。だが、ひとたび迷宮に赴けば、モンスターをひるませるための道具に早変わりする。また、個々の迷宮の壁や通路の素材によって異なってくる反響を計算し、その音を迷宮中に響かせる特殊な技の使い手もいるらしい

I-046　迷宮キングダム

アイテム／武具

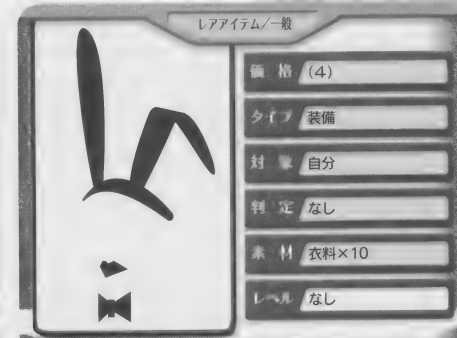
価格	3
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	鉄
レベル	

戦鎚/War Hammer

白兵戦用武器　射程：0　威力：3

この武器を使って命中判定に成功した場合、攻撃目標の【外皮】、【甲冑】、【ヨロイ】を無効化してダメージを与えることができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

力任せになぐりつける撲殺兵器。混沌と戦う偉[illegible]が愛用した神聖な武器としても有名。メイスやモ[illegible]、モーニングスター、ゴーゴーボールなど、そのバリエーションは様々。【外皮】をぬけるので、これがあれば、【星剣】いらずかといえばさにあらず。射程が短いのが玉に瑕だ

I-047　迷宮キングダム

レアアイテム／一般

価格	(4)
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	衣料×10
レベル	なし

仮装道具/Cos-Play

アイテム入手時に、ランダムに1種類のジョブを選ぶ。装備しているキャラクターのジョブによる能力値ボーナスを、そのジョブのものに変更する。また、アイドルは、このアイテムを装備していると、ゲーム中に1度だけ、割り込みのタイミングで、自分の「好きなもの」1つを自由に変更することができる

いくら迷宮の中とはいえ、[illegible]同じ衣装じゃ気分が滅入る。たまには、武人も白衣なんか[illegible]して、気分転換。博士気分でちょっと賢く[illegible]。公式プロフィールだって変更よ♪

I-048　迷宮キングダム

追加データ

GM用データ

主にGMのために用意されたデータ。トラップ6種類と、モンスター4種類が追加された。トラップにしてもモンスターにしても、他のものとの組み合わせを考えて、コンボを組めば、より強力な効果を生み出すことが可能になる。例えば、今回紹介されているトラップ【こたつ】は、休憩をしなければならなくなるトラップだ。同じ部屋に発動が確実にそのトラップを発動させられるだろう。【こたつ】にひっかからないために、PCたちが《気力》や《民の声》を消費してくれるなら、それはそれでアリだ

トラップ／施設

煙突/Chimney

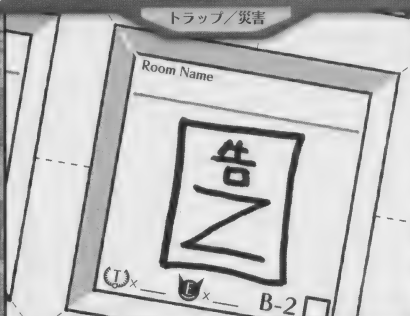
レベル	配置	発動	解除
3	部屋	自動	不可

この部屋に入ったときに、経過しているクォーター数が偶数だった場合、宮廷全員は《気力》が1点減少する。《気力》を減少できなかったものは、「散漫」のバッドステータスを受ける

部屋に空いている何の変哲もない穴。しかし、それは下の階の住人の煙突かもしれない。いやいや、工房の排気口かもしれない。時間によっては、そこから溢れ出す煙で、部屋の中はスゴイことになってるかも？

T-044　迷宮キングダム

トラップ／施設

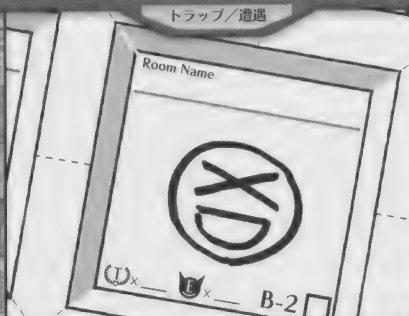
こたつ/Kotatsu

レベル	配置	発動	解除
5	部屋	発見	不可

宮廷全員は、〔才覚〕で難易度9の判定を行う。失敗した者は、休憩の判定に成功するまで、休憩以外の行動が行えなくなる。また、宮廷内にそうしたキャラクターがいる限り、宮廷はその部屋の外へ移動することができない

こたつ。それは、寒い冬の朝の寝床と同じくらい凶悪な、悪魔の誘惑。一度そのトリコとなったものは、二度とそこから脱け出すことはできないだろう。

T-045　迷宮キングダム

トラップ／災害

期末/End of Period

レベル	配置	発動	解除
4	イベント	未発見	発見

看板や書物、手紙など、何らかの文書に配置できる。このゲームの終了フェイズの予算会議の際、維持費が1D6MG上昇する

重大な通告が書かれた他国からの密書、公共料金の督促状、王国の経営状態を記したキャッシュフロー表……事前に発見しておけば、何とかなっただろうに……。この時期だけは何ともならない。それが【期末】……

T-046　迷宮キングダム

トラップ／遭遇

酔っぱらい/Borracho

レベル	配置	発動	解除
3	イベント	未発見	発見

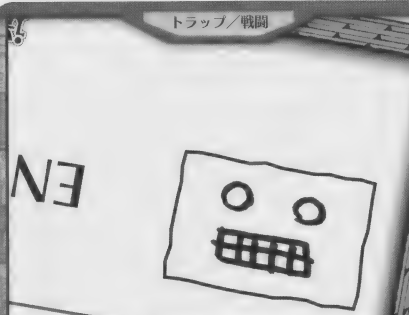
モンスターや重要NPCなど、データのあるNPCに配置できる。奇襲扱いで襲い掛かってくる

よ～く観てみないと分からないが、実は酔っ払っている連中だ。さっきまで楽しそうに笑って、友好的に話していたのに、別れを告げて背中を見せた途端、唐突に襲い掛かってくる。酔っ払いの行動に理屈は通じない。迷宮では、目の前にいる人が酔っぱらっていないか、常に注意しよう

T-047　迷宮キングダム

トラップ／遭遇

大混雑/Jam

レベル	配置	発動	解除
6	部屋	自動	〔才覚〕／13

この部屋で休憩・捜索の判定に失敗すると、その判定に使用した能力値に対応するキャンプハプニングが発生する

祭りか？　メトロ汗国の満員電車か？　それとも単に狭いのか？　ぎゅうぎゅうと詰め込まれた人、ヒト、ＨＩＴＯの群れ。あまりの混雑に、殺気が漂う。こんなときは、トンでもないコトが起こりそう！　うまく誘導整理して、少しでも狭いスペースを活用しないと

T-048　迷宮キングダム

トラップ／戦闘

絶望/Despair

レベル	配置	発動	解除
5	エリア	自動	不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアにいるキャラクターは、ラウンドの終了時に《気力》が1点減少する。《気力》を減少できなかった場合、［減少できなかったキャラクターの数×1］点、《民の声》が減少する

不安感、挫折感、焦燥感……戦いの最中に、そんな感情に襲われることほど恐ろしいことはない。みなの希望をネコソギ削り取る卑劣な罠だ

T-049　迷宮キングダム

追加モンスター

一般的なモンスタースキルに新しいものを追加！

【鬼神の一撃（モ）】（常駐）このキャラクターの攻撃に対して、**【兵士】**を使用する場合、《配下》がさらに1D6人消費する

モンスター／鬼族

レベル 3 **小鬼呪術師**/ Ogrekin Shaman

武勇	射程	威力	回避値	HP
1	3	1D6	8	6

性格：奇妙　素材：魔素

【流れ星（星）】【転送（召）】
【小鬼の踊り（モ）】（支援）戦闘時に使用できる。〔魅力〕で難易度［バトルフィールドにいる名前に「小鬼」が含まれるモンスターの数＋５］の判定を行う。成功すると、１Ｄ６体の【小鬼】を好きな自軍のエリアに配置することができる

祭礼や儀式を司る小鬼の精神的指導者たち。迷信深い小鬼たちは、呪術師の呼び声を耳にすれば、すぐさま駆けつけるだろう

M-077　迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

モンスター／人間

レベル 8 **稀人**/ Guest

武勇	射程	威力	回避値	HP
7	1	1D6+3	11	28

性格：狡猾　素材：情報、衣料

【分析（科）】
【フォーリナー（モ）】（割り込み）誰かが行為判定を行って、３個以上のサイコロの中から達成値を算出するときに割り込んで使用できる。その判定では、サイコロの中から、もっとも低い目２つを選んで、達成値を算出しなければいけない

迷宮災厄は時空を越え、様々な異世界にも及んでいる。迷宮を通じて、この世界に訪れた異邦人は稀人と呼ばれる

M-078　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／呪物

レベル 11 **鬼顔山車**/ Juggernaut

武勇	射程	威力	回避値	HP
8	0	3D6	10	41

性格：愚か　素材：木、鉄

【鬼神の一撃（モ）】【突撃（肉）】【鉄腕（肉）】
【衝突（モ）】（割り込み）このキャラクターの攻撃が成功したときに割り込んで使用できる。ダメージを受けたキャラクターと同じエリアにいるキャラクター１体を選ぶ。そのキャラクターは１Ｄ６ダメージを受ける

神像をかたどった御輿や山車などに命が宿ったもの。山車同士や哀れな犠牲者にぶつかっていくのが生きがい、という困った存在

M-079　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／天使

レベル 14 **冬将軍**/ General Winter

武勇	射程	威力	回避値	HP
9	1	2D6+2	13	60

性格：狡猾　素材：鉄、魔素

【鬼神の一撃（モ）】【化神（モ）】【群れ防御（モ）】
【武勲（ク）】【剣劇（職）】【小転移（職）】
【吹雪（モ）】（割り込み）自分以外の誰かが支援行動を行ったとき、割り込んで使用できる。自分以外のキャラクター全員は、〔武勇〕で難易度［このスキルの使用者の〔武勇〕＋５］の判定を行う。失敗した者は、《ＨＰ》を現在の値の半分にする

天階の神の１柱、冬帝に仕える勇猛な武将。子供には甘い一面も

M-080　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

迷宮キングダム　5th. Conquest

星に願いを

シナリオ概要

本来なら暗闇であるはずの迷宮を明るく照らし出す希望の灯火、星。星を拾ってくるのは、子供たちの仕事だ。しかし、その日、子供たちは星だまりから泣きながら帰ってきた。星が奪われてしまったのだ！

プレイ人数：4人
プレイ時間：3時間
対応レベル：3レベル
シナリオ制作：池田朝佳

はじめに

このシナリオは3レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。

プロローグ

百万迷宮は星によって照らし出される。

大きな部屋や、農耕地にはもちろん大きな星が必要だが、民の住居となる小さな部屋を照らしだすのは小さな星だ。王国の外にある小さな星を集めてくるのは、子供の仕事ということになっている。子供たちの中から星を操る星術師の才能を持つ者を探すためだ

まもなく一年が終わろうとする日。王国の子供たちが、王国の外にある「星だまり」と呼ばれる星の群生地に向かったのは今朝のこと。君たちは、子供たちを出迎えるため、北の国境にいた。

軽やかな足音と共に国境の扉が開き、少年少女たちが飛び込んでくる。

君たちは、彼らの笑顔を思い浮かべる。だが、彼らはみな泣いていた。

「王様、ランドメイカー様！　星が盗られてしまったんです！」

子供たちは君たちにすがりついた。

君たちは遠い国の習慣を思い出す。年の瀬に子供たちに贈り物を贈る、という習慣だ。光を待ち望む民のため、なにより子供たちの笑顔のために、なんとしても星を取り戻し、子供たちにプレゼントしなければならない。

●子供たち

子供たちの中では一番年長で12歳程のホクトという少女がリーダー格です。子供たちに話を聞くと、基本的にホクトが答えます

●星を奪ったものたち

子供たちに話を聞くと、星を奪ったのは、羽根飾りのついた兜をかぶった、綺麗な女性だったということが判ります。また、その女性は「ヒルデガード」と名乗り、「星を取り返して欲しくば、常緑の大樹まで来るがよい」と言っていた、という話をきくことができます。GMはこのとき、PCのキャラクターシートの人物の欄にヒルデガードの名前を記入させるとよいでしょう

●常緑の大樹

PCたちの王国の北にある迷宮で、迷宮災厄の際に巨木が迷宮化に取り込まれた場所として知られています

●出発

常緑の大樹は、王国の北から1マス離れたマップにあるため、出発した場合、道中イベント表を2回振らなければなりません

迷宮フェイズ

部屋に入ったら下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは、右のマップに書いてあります。

●A2：針葉樹の頂上

描写：針のような形をした常緑の葉の間を抜け、開けた場所に出る。足下の床は枝が密集し、天井は高い。どうやら、ここが大樹の頂上であるらしい。そこには煌めく星々と、羽根兜の乙女が待っていた。

イベント：星を見つけると、ホクトが「ランドメイカー様、盗まれた星です！」と叫びます。【羽根兜の乙女】はその声に振り返り、PCたちの姿を認めるとこう言います。「私はヒルデガード。星を求める人間たちよ、汝ら如き卑小なる存在に希望たる星は不要。絶望の中に這い回るがよい」「ただし、ここまでたどり着いた腕は見事。英雄の魂を天階に導くのも私の仕事。汝らの魂はこれらの星と共に、天階に持ち帰ってやるから、栄誉と思え」話し終えると戦闘となります。PCたちが戦闘に勝利したら、エピローグとなります

●B1：左の枝

描写：針の様な形の緑の葉が生い茂る枝。枝は太いが、足場はあまりよくない。頭上もまた緑に覆われているが、その隙間から、ちらちらと星の光が漏れてくる

●B2：幹のウロ

描写：幹を上っていくと、大きなウロが開けていた。中は暖かで、過ごしやすい。部屋の中央にはどういうわけか、丸々と太ったペンギンが浮かんでいる

イベント：【風船ペンギン】とは戦闘になりません。【風船ペンギン】はトラップの【傾国兵器】です。【風船ペンギン】はPCたちに話しかけてきます。「よかった、あんたたちはランドメイカーでしょ？　あの女を倒しにきたんだね！」「ねえ、ボクを連れていってよ。ボクは天階には向いてないんだよ！」「もし連れていってくれるなら、この迷宮のことを教えてあげる！」そう言って、【風船ペンギン】はPCたちにすり寄ります。PCが【風船ペンギン】をなでたり、抱き上げようとすると、トラップの【傾国兵器】が発動します。トラップの解除に成功しても、【風船ペンギン】はPCたちに着いてきますが、モンスターの《民》となります

●B3：右の枝

描写：針の様な形の緑の葉が生い茂る枝。枝は太いが、足場はあまりよくない。頭上もまた緑に覆われているが、その隙間から、ちらちらと星の光が漏れてくる

●C2：大樹の根元

描写：迷宮の通路を抜けてきた君たちの目の前には、黒々とした木々の根が大蛇のごとくうねっている。光で照らしても、まだ辺りは暗いが、木々の根元には、巨大な茸が２本生えているように見えた

イベント：戦闘が開始されると、最初にイベントが起こります。「ランドメイカー様、危ない！」という声と共に、PC側の本陣にホクトが現れます。ホクトは、PCたちの後をずっと付けていたのです。以後、ホクトは戦闘中、PC側の本陣に配置されます。ホクトの《HP》は8点です。移動・攻撃を行うことはできませんが、星術スキルの【星剣】を使うことができます。支援行動のアイテムの交換で、ホクトに白兵武器を渡すと、その武器に対してホクトは【星剣】を使用し、PCに返してくれます。GMはこのことをプレイヤーに伝えましょう。ホクトが「死亡」すると国王の《配下》が1D6+5人減少します。戦闘が終了すると、ホクトは「星が盗まれたのは、あたしのせいです。他の子たちと約束したんです！　星を持って帰るって！　お願いです、あたしもつれていってください！」と言い、星を取り戻すまではPCたちから離れなくなります

エピローグ

PCたちがシナリオの目標を達成し、ホクトが生きていた場合、以下の文章を読み上げて下さい。

常緑の大樹の頂点でいくつもの星が、キラキラと輝いている。ホクトはそのうちひとつを拾い上げてにっこりと微笑んだ。その微笑みに答えるように、手の中の星が強く輝く。

「（各ＰＣ一人一人の名前）様、本当にありがとうございました。あたしにとっても、国で待っている子たちにとっても、最高のプレゼントです」「帰りましょう！　みんなが国で待っています！」

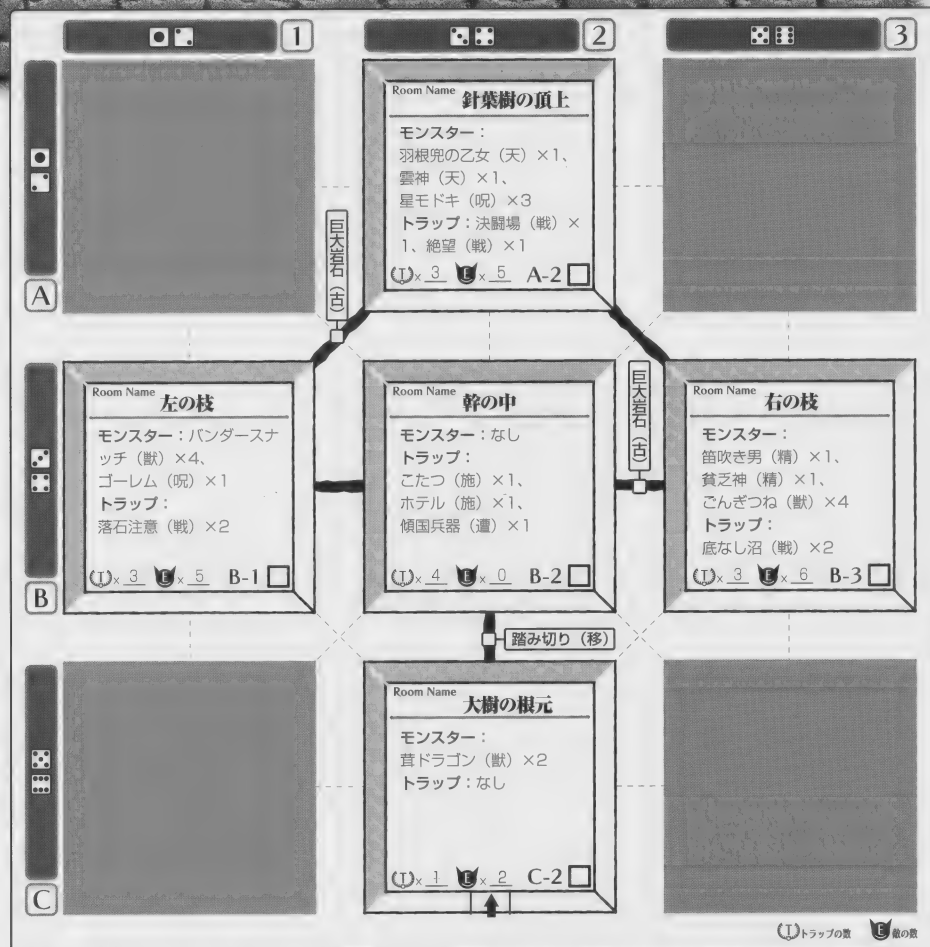
ホクトの言葉に従い、君たちは常緑の大樹を後にする。迷宮と化し全体を眺めることはできない筈の大樹の頂点で、大きな星が輝いているのが見えた気がした

ホクトが生きていれば、ホクトは星術師の逸材となります。また、PCたちは1レベルの【星の欠片】を入手します

もしホクトが死んでいた場合、シナリオの目標を達成しても、逸材と【星の欠片】を得ることはできません。また、PCたちの帰国も暗いものとなるでしょう

The evergreen

常緑の大樹

シナリオの目標：支配者・ヒルデガードを倒し、子供たちに星を取り戻す

ダンジョン概要：迷宮災厄に取り込まれ、迷宮化してしまった大木。他の迷宮とは異なり、天階の方向に向かって上方向に伸びている。

●シナリオの傾向

このシナリオは3レベルのPC4人を対象としている。単独のシナリオとしてプレイしてもよいし、『迷宮クロニクルVol.1』に収録されている「迷宮洪水注意報」、「面影の迷い道」と続けて遊んでもよいだろう。部屋数は5。星術スキルの【星剣】を使用できるホクトがいるため、モンスターには【外皮】のスキルを持つものが多い。この迷宮は平面ではなく、垂直方向に向かって広がっている。GMは、PCが木の幹の中や、枝を伝って進んでいるという演出をするとよいだろう

●ホクトについて

ホクトは責任感の強い、優等生タイプの少女としてロールプレイしよう。トラップなどの対象になることはない。本文にもある通り、戦闘中は移動・攻撃は行わない。【星剣】のスキルの使用と、アイテムの交換のみを行う。GMはそのことをプレイヤーに忘れず伝えるようにしよう。ホクトが死亡した場合、国王の《配下》が減少する。彼女の死を悲しんだ子供たちが家出する、などの演出をしよう

●トラップの演出

通路にある【踏切】や【巨大岩石】、【落石注意】のトラップは足場が悪く進みにくい、脚を踏み外して落下するなどの形で演出するとよい

●針葉樹の頂上

このシナリオの最終戦闘となる部屋。【絶望】のトラップはPC側前衛に、【決闘場】はモンスター側前衛に配置する。モンスターは前衛に【羽根兜の乙女】、後衛に【星モドキ】2体、本陣に【星モドキ】1体と【雲神】を配置する。【星モドキ】の性格は「愚か」だが、【決闘場】のトラップのため前進することができない。そのため、GMが自由に行動させることができる。最初のラウンドは【雲神】と【羽根兜の乙女】に対して、【星界】のスキルを使わせるとよいだろう

●左の枝

トラップの【落石注意】はPC側の前衛と後衛に配置する。【バンダースナッチ】は前衛、後衛に2体ずつ、【ゴーレム】は本陣に配置しよう。【バンダースナッチ】はスキル【挟撃】を持っているため、数を減らさないことが重要だ。【潜行】のスキルや、【ゴーレム】のスキル【かばう】を活用して、数を減らさないようにしよう

●幹の中

ここに登場する【風船ペンギン】は【傾国兵器】のトラップだが、PCたちに対して敵対的な訳ではない。もしPCがなにか尋ねてきたら、トラップを発動させつつ、「右の部屋のモンスターは絡め手を使う」、「左の部屋のモンスターは強いよ」などの情報を与えてもよいだろう。トラップの解除の判定に成功した場合、モンスターの民になる点にも注意すること

●右の枝

トラップの【底なし沼】はPC側、モンスター側それぞれの前衛に配置する。前衛と後衛に【ごんぎつね】を2体ずつ、【貧乏神】と【笛吹き男】は本陣に配置する。【ごんぎつね】の【かばう】を使って、【貧乏神】、【笛吹き男】の行動する機会を減らさないようにしよう。行動が回ってきたら、【貧乏まねき】や【魔笛】を使って、PCたちの国に対してダメージを与えていこう

●失敗して途中で帰った場合

この場合もルールに従って、終了フェイズを行う。このシナリオは、シナリオの目標を達成するまでなら、何度でも挑戦できる。PCたちが逃げ帰った場合は、もう一度挑戦してもらおう

モンスター／天使

レベル 10 羽根兜の乙女/Valkyrie

武勇	射程	威力	回避値	HP
9	1	1D6+4	14	25

性格：堅実　素材：鉄、衣料

【飛行（モ）】【外皮（モ）】【天使指揮（モ）】【突撃（肉）】【かばう（肉）】【星剣（星）】

勇者の魂を天階に連れていく役目を担うと言われている天使。例外なく凛々しく美しい姿をしている。性格はかなり強引なところがあり、これはと思う勇者を見かけると、死体に変えてから、エレベーターに押し込もうとする。逆に口説き落として、お后に向かえた国王もいる。レッツ、チャレンジ！

M-061　迷宮キングダム　Illustration:OCHIAI NAGOMI

迷宮キングダム　6th. Conquest

笑わないお姫様

シナリオ概要

シナリオ概要：昔からの同盟国、神聖ザカリアス市の市長からの頼み事……それは、市長の娘、アリィを笑わせて欲しいとのことだった。そのため一行は、彼女が幼い頃好きだった、ザカリアス市建国の劇を演じることに……

プレイ人数：4人　対応レベル：4レベル
プレイ時間：4時間　シナリオ制作：河嶋陶一朗

はじめに

このシナリオは、ある王国を舞台としたシティアドベンチャーシナリオです。迷宮フェイズにかなり特殊な処理を行います。

プロローグ

冬星が煌く夜。王国に神聖ザカリアス市の市長、タクラマカンから、建国祝いの宴への招待状が届きました。宮廷一行は、同盟国であるザカリアス市に賓客（ひんきゃく）として、向かうことになりました。

●ザカリアス市との関係

神聖ザカリアス市は、PCたちの王国と先祖の代から同盟を結ぶ友邦である。元市長、タクラマカンは、先王と親友で、娘のアリィとPCたちは幼馴染のような関係である

●ザカリアスの建国祭

毎年、市の中央にある劇場で、父祖ザカリアス公の建国にまつわるお芝居を上演する

PCたちがザカリアス市に向かうことを決意したら、プロローグは終了です。通常通り王国フェイズを処理してください。このときザカリアス市の情報収集に成功すると、部屋に仕掛けられたトラップやモンスターのほかに、その部屋にある施設の種類なども知ることができます。ザカリアス市は、PCたちの国から南に2つ離れた場所にあります。

迷宮フェイズ

通常の迷宮フェイズと異なり、マップ内を自由に一回の移動で何マスでも移動することができます。ただし、そのターンの3・4クォーター目の移動では、探索済みか否かに関係なく、必ずランダムエンカウントのチェックが発生します。このシナリオでは、それ以外の時間では、部屋をいくら移動してもランダムエンカウントは発生しません。また、4クォーター目を宿屋（C1）で過ごさないと、1D6点のダメージを受けます。

PCたちは宮廷の単位ではなく、PCの単位でバラバラに移動し、各部屋ごとに行動することも可能です（ただし、警戒度は、宮廷全員で共有する）。GMは、好きな順番で移動と行動を処理してください。全員分の処理が終わったら、1クォーターが経過します。部屋では迷宮フェイズでできる行動に加え、場所ごとに設定された特殊行動を行うことができます。誰かが、その部屋で何か行動したら、その部屋は探索済みになります。

●特殊イベント：出迎え

ザカリアス市に着くと起こるイベント。宮廷は、ザカリアス市民の盛大な歓迎を受ける。タクラマカンは、宮廷を市庁舎に招待して、宴席をもうける。宴は盛り上がるが、同席したアリィはくすりとも笑わない。その後、アリィは自室に戻り、タクラマカンはためいきをつく。そして、アリィは、もう数年こんな調子で、誰も寄せ付けないこと、幼馴染のPCたちを呼んだのは、PCたちならアリィの微笑みを取り戻せるかもしれないと思ったことなどを告白する。彼は、宮廷たちに2日目の夜（2ターン目の4クォーター目）に開かれるザカリアス建国の芝居をやってもらえないか、と頼んでくる（ザカリアスの伝説に関しては、次ページの解説を参照）。彼は、PCたちが、丁度建国者ザカリアスとその仲間たちと同じクラスだし、アリィは小さい頃からこの芝居が好きだったので、きっとうまくいくはずだ、と、とにかく強引におしつける

●特殊イベント：無貌姫の憂鬱

宮廷が、タクラマカンの依頼に応え、とりあえず宿屋に帰ろうとするときに起こるイベント。アリィが宮廷一行の前に現れる。

「ご苦労なことね。父にくだらない面倒事を押し付けられたみたいで」

アリィの幼い頃のあどけない表情が嘘のような対応に、PCたちは少なからず驚く。

「ザカリアス様のお芝居も退屈。毎年毎年同じものばかり……しかも、あんなの都合のよい作り話じゃない。そうね。もし、あなたたちがザカリアス様の本当の伝説を演じることができたら、あたしの気持ちも晴れやかなものになるかもね。ま、できやしないでしょうけど。あんたたちじゃ」

アリィは、宮廷全員に《敵意：侮蔑》5点を獲得して去っていく。今後、アリィが宮廷の誰かに対して《好意》を1点得ると、彼女のその人物に対する《敵意》が1点減少する。このイベント後、迷宮フェイズの1ターン目の1クォーターが開始する

●特殊イベント：モンスターの影

2ターン目の1クォーター目、劇場でザカリアス市の民が死んでいるのが発見される。モンスターが街に侵入しているかもしれないので、気をつけるようにと布令が回る

●A1：暗黒街

この場所は、盗賊ギルドによって仕切られている。暗黒街を使用するためには、ギルドに雇われている勇者、シルヴァチェインとその一党に勝たなければいけない。シルヴァチェインを倒した後、この部屋で捜索判定に成功すると、1D6を振り、「伝説の断片・本編表」の表に照らし合わせた結果が手に入る

●A2：図書館

この場所は、千年王朝からの使者、オリオン師が貸し切っている。図書館を使用するためには、彼と使い魔たちとの戦闘に勝たなければいけない。オリオン師を倒した後、この部屋で休憩判定に成功すると、1D6を振り、「伝説の断片・序章表」の表に照らし合わせた結果が手に入る

●A3：市庁舎

タクラマカンやアリィと会うことができる。アリィは、基本的に市庁舎を離れないが、《好意》を持つ者のお願いなら従順に従う

●B1：広場

施設【広場】として使える

●B2：劇場

2ターン目の4クォーター目になると、この場所でザカリアス建国の芝居が上演される

●B3：給湯室

施設【給湯室】として使える

●C1：宿屋「ザカリアスの微笑み」亭

宮廷たちが宿泊する宿屋。4クォーター目をここで過ごすと、《HP》が1D6点回復する。また、1クォーター目をここで過ごすと、【お弁当】を使ったことになる。

●C3：名所

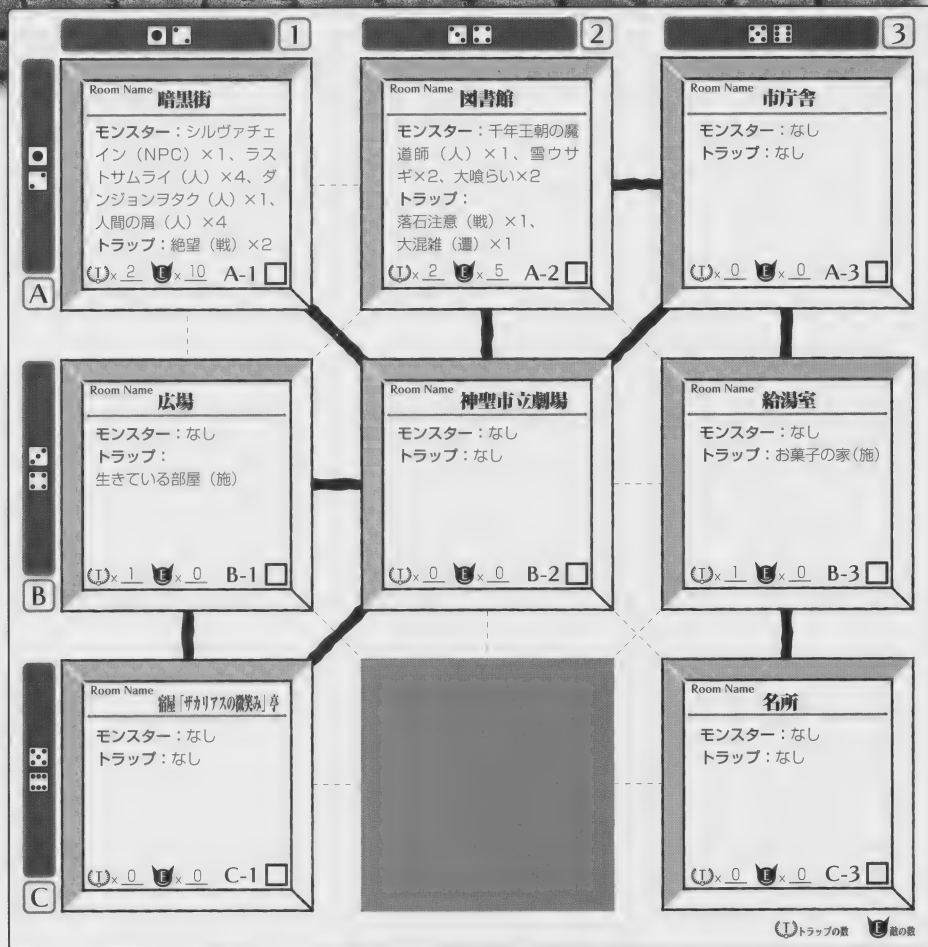
この場所は、ザカリアス公が伝説の邪神を倒した場所で、宮廷とアリィの思い出の場所でもある。休憩に成功すれば、アリィのその人物に対する《好意》が1点上昇し、捜索に成功すれば、1D6を振り、「伝説の断片・終章表」の表に照らし合わせた結果が手に入る

ザカリアスの夜

2日目の2クォーター目になると、自動的に劇場のシーンになり、宮廷によるザカリアス建国の芝居が始まります。手に入れた「物語の断片」の序章・本編・終章をそれぞれ1つずつ選んでください。そこで選んだ建国の物語が真実の物語となります。会場は驚いていますが、反応は悪くありません。

そして、舞台のクライマックス、伝説の邪神とザカリアス公の戦いのシーンで、アリィは苦しみ始めます。そして、彼女の力、【人体迷宮化】により、舞台に邪神が実体化しはじめます。彼女は、【迷宮病患者】だったのです！　アリィのPCたちに対する《敵意》を合計し、その値によって、邪神の種類が決定します。邪神を倒すと、舞台は歓声に包まれ、アリィも憑きものが落ちたようにもとの明るい性格に戻ります。そして、宮廷の方を振り向き、にっこりと微笑みます。会場の歓声はより大きなものとなり、終了フェイズになります。

神聖ザカリアス市

シナリオの目標：ザカリアス伝説の断片を集めて芝居を成功させ、アリィを笑わせる

ダンジョン概要：神聖ザカリアス市。街の中なので、宮廷を分かれて行動したり、一度に何歩も移動できる。ただし、夕方や夜にはランダムエンカウントが起こることも

●シナリオの傾向
かなり変則的なシナリオ。シティアドベンチャーなので、登場人物のロールプレイなどに重きをおいてプレイするとよいだろう。GMは、PCやNPCとの面白いかけあいが起こったら、その人物間で自由に《好意》や《敵意》を上昇させて構わない。融通をきかせよう

●アリィ
アリィは、実は迷宮病に犯されたせいで微笑を喪失した【迷宮病患者】である。データが必要になった場合、【迷宮病患者】のものを使用すること

●オリオン師とシルヴァチェイン
シルヴァチェインは成長したデータを、オリオン師は、【千年王朝の魔道師】のデータを使用する。2人とも悪いやつではないので、戦闘でトドメをさされないように。生きていれば、彼らを通じて色々な助言を出そう

●ザカリアスの伝説
基本的にはこんな内容で知られている。
「迷宮災厄が起こってから数百年後、数千の『怪物』を従えた伝説の邪神が現れた（中略）勇者ザカリアスは、邪神の『魔力』をなんとか退け、邪神を倒した（中略）ザカリアスは、この地に都をつくり、『善政をしいた』という」

●伝説の断片・序章表
伝説の『怪物』の正体が明らかになる。最後の戦闘時、邪神と共に、宮廷の人数と等しい数のそのモンスターが現れる。伝説の断片を1つも知らない場合、【影人】になる
1：怪物は【小鬼】だった！
2：怪物は【キラーマスク】だった！
3：怪物は【ごんぎつね】だった！
4：怪物は【星モドキ】だった！
5：怪物は【クリーピングコイン】だった！
6：怪物は【ダンジョンヲタク】だった！

●伝説の断片・本編表
伝説の『魔力』の正体が明らかになる。最後の戦闘時、邪神は、そのスキルを修得している。伝説の断片を1つも知らない場合、【死の瘴気】（【死神】のスキル）になる
1：魔力は【分析】だった！
2：魔力は【策士】だった！
3：魔力は【範囲攻撃】だった！
4：魔力は【潜行】だった！
5：魔力は【高熱】（【赤色巨星】のスキル）だった！
6：魔力は【砲門】（【オニソプター】のスキル）だった！

●伝説の断片・終章表
伝説の『善政をしいた』の部分の真実が明らかになる。邪神を倒した場合の報酬が変化する（報酬の部分は、エピローグにアリィの手紙によって明らかになる）
1：邪神と仲直りして、2人仲良く暮らしたという。報酬として邪神となったモンスターが、王国の《民》になる
2：小金を稼いだという。報酬として5MGを手に入れる
3：邪神を倒した剣を国の守護者としたという。報酬として【王剣】を手に入れる
4：一大レジャーランドをつくったという。報酬として自国の好きな部屋に【温泉】が湧き出る
5：いつの日か生まれ変わると言い残したという。報酬として神聖ザカリアス市を併合し、このマップを領土にする
6：姫を救い、后としたという。報酬としてアリィが王国に行儀見習いとしてやってくる。貴族の逸材として扱う

●実体化する邪神
アリィの《敵意》の合計が15以上なら【ドラゴン】、それ未満なら【人体迷宮化】の範囲内で、GMが好きなモンスターを選ぶ。《敵意》の合計が0なら、【小鬼】が現れる

迷宮の歩き方

まよキンでシナリオを作ってみたいと考えているものの、どう作っていいかイマイチ判らない。そう考えるあなたに送る、あるGMの手記。これを参考にして、あなたもぜひシナリオ作りにチャレンジして欲しい！

この手記の主・はらしゅー。ＲＰＧ歴10年、GM歴は7年。本人としては歴戦の勇者のつもり。

GM、復讐を誓う

ゲームマスター（以下、GM）の楽しみとは何か？　それはプレイヤーを苦しめること。なぜなら、プレイヤーは苦しんでいるときが一番楽しいのだから！

そう思い定めて幾年月。

先日、迷宮キングダムでGMをした。ルールブック付属シナリオ「花冠の戴冠式」を改造し、プレイヤーたちを思いっきり苦しめて楽しませてやろう、と誓いつつ。それこそがGMの楽しみってやつですよ。この目論見、８割方は成功した。ＰＣたちはかなり苦戦を強いられたし、プレイヤーたちは楽しんでくれたと思う。しかし、処刑人のスキル【首斬り】の前に、強敵【茸ドラゴン】が屠られ、私は寂しい思いを噛みしめることになった。なにせ、**戦闘開始直後**の出来事だったから。まあ、これもＲＰＧの醍醐味だよ。私はそう思うことにして、次はオリジナルシナリオで苦しめてやろう！　と思ったのだった。プレイヤーたちも続きをやろうと言ってくれた。そして、早速、次の日程が組まれた。よし！

GM、シナリオを考える

さてさて。と、いうわけでシナリオを考えなきゃいけないわけなんだけど。

あーでもない、こーでもないとしばし悩むワタクシ。こんなシナリオをやりたいなーというイメージはあるんだけど、どういう風にまとめたらいいのかなあ。そのシステムで初めて作るシナリオというのは、どうにも難しいものなのだ。シナリオかくぜーと、パソコンの前に向かったものの、ネットを見始めちゃったりして。あう。

シナリオを分解する

いつまでも悩んでいても仕方ない。考えやすいように**まよキンのシナリオを分解してみる**ことにした。まよキンのシナリオは大きく５つに分かれている。

それぞれについて考えてみる。

●**オープニング**
いわゆる導入。どういう理由でランドメイカーたちが迷宮に赴くのかを考えないといけない

●**王国フェイズ**
シナリオの内容には関係なく、プレイヤー側の行動がすべて。基本的にシナリオでなにか考える必要はない

●**迷宮フェイズ**
まよキンでは、なんといってもここがメイン。３×３、合計９つの部屋はどんな風に繋がっているのか、どんなモンスターがいるのか、どんなトラップがしかけられているのか……GMの腕の見せ所だ

●**エンディング**
いわゆる結末。ランドメイカーたちの冒険の結果、なにが起こるのかを考えなければいけない

●**終了フェイズ**
シナリオの内容には関係なく、プレイヤー側の行動がすべて。基本的にシナリオでなにか考える必要はない

でまあ。どこから作り始めるかは、思いついた順でいいとは思う。こんな形の迷宮はどうだろう、と思ったら、その迷宮に合わせてオープニングとエンディングをつくればいいし、「女の子がサラわれるオープニングはどうだ？」とか思ったら、それに合わせて迷宮を考えていけばいい。エンディングから思いつくこともあるのかな？

今回、私はオープニングを思いついているので、そのオープニングに合わせた迷宮とエンディングを作ればいいわけだ。

レッツ迷宮メイキング♪

何でもバラバラにすればいいってもんじゃないけど、迷宮を構成する要素も分けて考えると、判りやすい。

まよキンの迷宮はこんな要素でできているんだな。

●**部屋数**
マップのうち、何部屋を使った迷宮にするか。プレイ時間にも関わってくる

●**通路**
シンプルな一本道にするか、選択肢を与えて悩ませるか。【テレポーター】ばっかりで、通路のない迷宮ってのもアリだね

●**支配者**
その迷宮の持ち主。いわゆる、ラスボスであることが多いけど、必ず、絶対ってわけじゃない

●**モンスター**
ランドメイカーに襲いかかってくる、敵のみなさん

●**トラップ**
罠。やっぱりランドメイカーに襲いかかってくる

部屋数は４部屋で、通路は１本道で、支配者は……なんて考えていくと楽そう。まあ、【テレポーター】を使いたいから、通路はなくそう、みたいに要素同士が影響を持っているわけだけど、一回考えたら修正できないってわけじゃないんだし。

でもって、プレイヤーをヒーヒー言わせたいGMとしては、**ギリギリまで敵やトラップを強くしたい**。でも、どれくらい強くしたらいいんだろ？　絶対勝てない強さの敵を出しちゃったりすると、**プレイヤーは絶望しちゃって**、ヒーヒーは言ってくれない。なんて思っていたら、まよキンにはシナリオに登場させるモンスターの強さに、ちゃんと目安があるのだった。ルールブックのp95に書いてある。モンスターのレベルの上限、一部屋に配置していいモンスターの上限、支配者のレベルの上限、支配者の部屋のモンスターの上限、マップにおけるトラップの合計レベルの上限が書いてある。これからも、まよキンのシナリオは作ると思うので、一覧表にしてみた。

脅威上限レベル表

宮廷のレベル	宮廷の人数	通常の遭遇	上限	マップの支配者の部屋	上限	シナリオ内トラップ	1部屋のトラップ数
1レベル	3人	12レベル	5レベル	20レベル	8レベル	20レベル	2つまで
	4人	15レベル		25レベル		25レベル	3つまで
	5人	18レベル		30レベル		30レベル	4つまで
	6人	21レベル		35レベル		35レベル	5つまで
2レベル	3人	15レベル	6レベル	25レベル	9レベル	25レベル	2つまで
	4人	18レベル		30レベル		30レベル	3つまで
	5人	21レベル		35レベル		35レベル	4つまで
	6人	24レベル		40レベル		40レベル	5つまで
3レベル	3人	18レベル	7レベル	30レベル	10レベル	30レベル	2つまで
	4人	21レベル		35レベル		35レベル	3つまで
	5人	24レベル		40レベル		40レベル	4つまで
	6人	27レベル		45レベル		45レベル	5つまで
4レベル	3人	21レベル	8レベル	35レベル	11レベル	35レベル	2つまで
	4人	24レベル		40レベル		40レベル	3つまで
	5人	27レベル		45レベル		45レベル	4つまで
	6人	30レベル		50レベル		50レベル	5つまで
5レベル	3人	24レベル	9レベル	40レベル	12レベル	40レベル	2つまで
	4人	27レベル		45レベル		45レベル	3つまで
	5人	30レベル		50レベル		50レベル	4つまで
	6人	33レベル		55レベル		55レベル	5つまで
6レベル	3人	27レベル	10レベル	45レベル	13レベル	45レベル	2つまで
	4人	30レベル		50レベル		50レベル	3つまで
	5人	33レベル		55レベル		55レベル	4つまで
	6人	36レベル		60レベル		60レベル	5つまで
7レベル	3人	30レベル	11レベル	50レベル	14レベル	50レベル	2つまで
	4人	33レベル		55レベル		55レベル	3つまで
	5人	36レベル		60レベル		60レベル	4つまで
	6人	39レベル		65レベル		65レベル	5つまで
8レベル	3人	33レベル	12レベル	55レベル	15レベル	55レベル	2つまで
	4人	36レベル		60レベル		60レベル	3つまで
	5人	39レベル		65レベル		65レベル	4つまで
	6人	42レベル		70レベル		70レベル	5つまで
9レベル	3人	36レベル	13レベル	60レベル	16レベル	60レベル	2つまで
	4人	39レベル		65レベル		65レベル	3つまで
	5人	42レベル		70レベル		70レベル	4つまで
	6人	45レベル		75レベル		75レベル	5つまで
10レベル	3人	39レベル	14レベル	65レベル	17レベル	65レベル	2つまで
	4人	42レベル		70レベル		70レベル	3つまで
	5人	45レベル		75レベル		75レベル	4つまで
	6人	48レベル		80レベル		80レベル	5つまで

今作っているシナリオに挑むのは、平均レベルが2レベルで、人数は5人の宮廷。だから、一部屋のモンスターのレベル上限は6レベルで、総計が21レベル。支配者の部屋のモンスターは上限は9レベル、総計は35レベル。トラップはマップの総計で35レベル。

例えば、通常の部屋で【トレント】1体+**【小鬼】15体**とかできるわけね。……15体は強いのかな。よぉっし、作るぞお！

では遊ぼう

プレイ前日の真夜中に、シナリオはなんとかできあがった。5部屋のマップにトラップ控えめ、モンスターぎっちりの迷宮が完成したのだ。

いどむ宮廷は**第3ネリマランド**。遊園地の形をしていることになっている王国だ。**しかも場末っぽい**。

初めての自作シナリオだし、話そのものは簡単にした。ある日、王国内のあちこちで迷宮化現象が起こる。その原因を突き止めに行くという話だ。

で。で。で。

私の迷宮はそりゃもう強かった。

1戦ごとにずたぼろになったランドメイカーたちは、王国に引き返す引き返す。

王国に帰ると、そのたびにゲームは終了になる。結局、この日、宮廷は3回王国に引き返した。**4ゲームやった**ことになる。

そして、意外な伏兵が宮廷を襲う。探索済みの部屋を移動すると、ランダムエンカウントの可能性がある。運の悪い第3ネリマランドの面々は、2回もランダムエンカウントにひっかかった。そして、見事に**【茸ドラゴン】を引き当てた**。

充実感はあった。ヒィヒィも言わせた。でも、ちょっと偶然っぽい……。

迷宮クロニクルでは、みなさまのお便りを募集しています。以下のような投稿を募集しています。

●自作シナリオ：自分たちが遊んだことのある自作シナリオを募集します。「花冠の戴冠式」や「迷宮洪水注意報」など、既存のシナリオの書式を参考にしてください。

●王国設定：実際に自分たちで育てた王国や、PCの敵や味方として登場する新たな列強国家などの設定を送ってください。

●追加データ：新しいジョブ、アイテム、施設、モンスターなどの新しいデータ・設定を募集します。

上記以外にも、今後迷宮キングダムでやって欲しいこと、プレイリポートや質問などございましたら、お送りください。みなさまの投稿をお待ちしております。

投稿規定

・投稿には住所・氏名を必ず併記してください

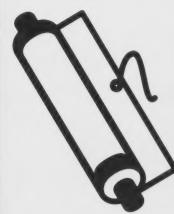
・投稿された内容および権利のすべては、冒険企画局に帰属するものとします。また、投稿していただいた内容は、冒険企画局の判断で、修正や変更を行う可能性があります。あらかじめご了承ください。

・投稿された内容は、迷宮クロニクルシリーズや今後発表される可能性のあるサプリメント、迷宮キングダムの公式ウェブサイトなどで取り上げることがあります。

・投稿は返却しません。コピーが必要な場合は各自でコピーをとってください。

メールでの投稿も受け付けています。詳しくは下記のウェブサイトで確認してください。
http://www.bouken.jp/product/makeyou/

あて先　〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
冒険企画局「迷宮キングダム投稿」係

優秀な投稿者には、今までに配付された特典シナリオをプレゼント。優秀作品の発表は発送をもってかえさせていただきます。

栃木県／凡人Aさんの投稿

『配達人は、108つの鐘の前に。』

Open Dice（オープンダイス） Kingdom（キングダム）

作：星宮すみれ（冒険企画局）

オープンダイス王国歴111年、12月26日。
　年末の支度に追われる王宮のとある小部屋に、告知を見て、王国内外の猛者たちが集まっていた。
　歴戦の傭兵もあれば、一攫千金を狙って、初めてこの部屋に来た者もいる。年末にあるこの『仕事』で、1年の生計の殆どを立てているものも少なくない。——これは彼らにとって、外すことのできない大仕事の召集なのだ。

「『虎の尾を踏む』リゲル。……いるか？」
　召集された部屋で突然名前を呼ばれ、リゲルは反射的に顔を上げた。声のした方を見ると、見覚えのある顔がまっすぐにこちらを見ている。——この『仕事』の、依頼者だ。
　『虎の尾を踏む』リゲルがこの『仕事』を請け負ったのは、今年が初めてではない。
　一昨年はコインを投げて南を選び、無事その年の内に帰還して報酬を得たし、その次の年は人数の一番少ない東を選んで、前の年の倍の報酬を手にしている。しかし……。
「『虎の尾を踏む』リゲル。いるのであれば、こちらへ」
　告知を見てやってきた十数人の屈強な男女の中、依頼者からそう指名されるのは、彼にとって初めての経験だった。
　通常、告知を受けて『仕事』を請け負う場合、東西南北の四グループのうち、自分が一番良いと思われるグループを選択し、それに加わることになっている。報酬はグループごとに所定額が支払われ、純粋に帰還したもので山分けだ。もちろん、メンバーが多いグループが一番安全だが、実入りが少ない。参加メンバーが少ないグループはその逆。——ここに集うものは危険と報酬を計りにかけ、自分に見合った依頼を受けることとなっているのだ。
　ただ、どんな規則にも例外はある。
　例年、告知を見てやってきた猛者のうち、依頼者の方で信用できると判断したであろう人間が一人二人、グループ分けの前に指名で呼ばれ、別の部屋に通されていた。ウワサでは、グループの仕事より危険で割のいいセクションが、個別に割り当てられているという。……つまり『特別待遇』というわけだ。
「ああ、いるぜ。……今、行く」
　皆の羨望の視線を浴びつつ、依頼者の後に従って、リゲルは隣の部屋に足を踏み入れた。

　扉の向こうにあった『特別待遇の部屋』は、天井の低い、本当に小さな部屋だった。先ほど通された部屋の半分の面積もない、文字通りの、小部屋。部屋には小さなテーブルがひとつあり、その上には殆ど中身の入っていない小さな麻袋が一つ、投げ出されたように置いてある。
　——去年も一昨年も、どのグループでも、荷物はぱんぱんに膨れ上がった麻袋数個だったのに。……これだけ、なのか？　——思わず表情が曇るのが、リゲル自身にもわかった。
「『虎の尾を踏む』リゲル。お前に頼みたいのは、この麻袋一つだ」
　リゲルの困惑を見透かしたかのように、依頼者の男がテーブルの上のものを指し示す。リゲルが手に取ってみると、それは予想通り、麻袋自体の重さとほぼ等しかった。
「中身は1通のみ。カチューシャさまの命によるものだ。宛先は、騎士バグラチオン宛て。報酬は……この1通で銀貨15枚出そう。悪い話ではあるまい」
「でも、それは……」
　例年、ぱんぱんに膨らんだ麻袋を数個分請け負って、その報酬はグループごとに銀貨10枚程度。それを考えると確かに、1通で銀貨15枚は悪い話どころか、かなり割のいい報酬だ。しかし……とリゲルは、反射的に出かかった承諾の言葉を飲み込む。
　問題は、その宛先だ。期日の元日まであと5日ほどしかないのに、よりによって宛先が、武者修行に出たはずのバグラチオンとは。……賭けとしては、歩が悪い。
「お前には特別に、乗用魚を貸し出そう。バグラチオンは、西の門から出た。地図も、多少古くはなるが、ここに用意してある。……どうだ？」
　『仕事』を受け渋っているリゲルに、依頼者の男は執拗に食い下がった。おそらく、リゲルが断った場合、他の人員を探している時間的余裕がないのだろう。それとも……もしかしたら、リゲルが請け負わなければこの男が、代わりに迷宮の外へと出なければならないのかもしれない。
「しょうがない。……金貨1枚なら受けよう。どうだ？」
「うっ……わ……わかった。金貨1枚出そう。その代わり、期日までに必ず。頼む」
　リゲルの思ったとおり、法外なまでに金額をふっかけても、依頼者の意思は揺らがなかった。
　頭の中の、比較的常識的な部分が警鐘を鳴らしていたが、吊り上げた報酬をそのまま呑まれては、引き下がるわけにもいかない。こうなっては、リゲルとしても逃げ出すわけにはいかないだろう。
　依頼者に気づかれないよう、リゲルは大きく息を吸い込んだ。ぐっと下腹に力を入れ、できるだけ力強く聞こえるように、強い声色を使う。——ここでナメられては、お話にならない。
「よし、契約成立だ。……地図をくれ。すぐに出発する」

　小部屋を出て、東西南北の四グループに分かれて作戦を練っている猛者たちの横をすり抜け、リゲルは西へと向かった。折れ曲がった通路といくつかの部屋を地図を頼りに通り過ぎ、今、横目で見てきた彼らのうち、西を選んだ者たちの目的地となるエリアを抜ける。王国の西のはずれとなる、西の門へとたどり着く。西の門を守る兵士に断り、門を開けてもらう。
　その先は——地図に何の記載もない、正真正銘の闇、だ。
「ま、いきなり扉になってなくて、よかったってことにしとくか……」
　遊牧地ほどの広さがあると思われる広い空間を、消えかけているけもの道を頼りに、リゲルは進み続けた。西の門の明かりが届かなくなるあたりまで進んだところで、頑丈そうな扉がそびえているのにぶち当たる。
　おそらく、進行方向にあったこの扉以外にも、別の壁面に何らかの通路があるに違いない。しかし……今のリゲルに迷っている暇はなかった。
「武者修行に出た男が、別の扉など調べるものか！　これだっ!!」
　リゲルは、数回この『仕事』を請け負ってはいたが、オープンダイス王国に住む民の一人でしかない。そのため彼は、扉を調べたり、仕掛けを外したり……などという特殊技能を持ち合わせてはいなかった。だからどちらにせよ、これだと思う方向に突き進むしかないのである。
「……セーフ」
　扉を開けた先は小さな部屋になっており、落ちたまま放置されている吊り天井が、床の高さを50センチばかり高くしていた。その上に、まっすぐ正面に向かう男の足跡が刻まれている。——おそらく、これは騎士バグラチオンの足跡だ。こんなところをずかずかと進む男は彼しかいまい。……というか現状、リゲルとしては、そう、信じるしかない。
「とにかく、トラップが破壊されたところを全力で追いかけるしか……あと5日でバグラチオンに追いつくには、その作戦しかない！」
　リゲルは腹を決めて、その足跡を追い、次の部屋へと進んだ。彼に残された猶予は、あと5日。ここで迷っている時間はない。格段に割りのいい報酬を手にするためにも、ここで立ち止まるわけにはいかないのだ。
　リゲルは乗用魚の手綱を思い切り引き、フルスピードで次の部屋を駆け抜けた。部屋の隅に、売ったら幾ばくかの金になりそうな彫像品があったが、そちらは次の部屋の入り口をくぐるまで、振り返らなかった。

　それから4日間の間、リゲルはひたすらバグラチオンの跡を追い、先へ先へと進み続けた。
　基本的には正面へ。それがなければ、少しでも誰かが通った跡のある方向へ——そうして選んだ方向には、何かしら、大柄な男が通った跡があり、リゲルの気持ちはそれを確認することで、ほんの少しずつ救われていった。
　もともと慎重なリゲルのこと、バグラチオンの捜索にある程度の時間をかけることが許されているのであれば、危険な賭けをせず、確実に彼を見

つけ出すことができただろう。しかし、皮肉なことに、リゲルの一番の長所である慎重さを、今は発揮できるターンではなかった。——今一番必要とされているのは、瞬間の判断力だけだ。
　力で突破されたトラップの跡を通り、時には新たに進出してきていたモンスターを、身を隠すことによって潜り抜け、リゲルは進んだ。仮眠を取る前には必ず胸のポケットに奥深くしまい込んだ、カチューシャ姫からバグラチオンへの信書に触れ、帰ったら自分の手に入る莫大な報酬に夢をはせた。連日の強行軍に、依頼者から借り受けた乗用魚は疲れ果てていたが、そんなことを気にする余裕すら、彼には残されていなかった。
　そうやって、体力と神経をすり減らして進んできた4日間の後。夕方近くになってリゲルの前に、新たな試練がもたらされたのである。

「……これが、終点ってわけか？」
　思わずそれを見て、リゲルはここ数日忘れていた自国の言葉を取り戻した。彼の目の前には、彼自身の信条でも、この依頼を受けて以来、付け焼刃で守ってきたルールでも対応できない、新たな試練が置かれている。
　それは……。
　これを踏めば、明らかにどこか別の場所へと飛ばされるタイプの、トラップ。
　もちろん、ここへバグラチオンが踏み込んでいる形跡があれば、リゲルはそのまま考えもせずに、そこへと飛び込むつもりだった。しかし、大男の足跡らしき靴跡は、そのほんの直前で複数の足跡と混ざり合っており、判別が難しい。トラップの目前で争ったのだろうか。周囲には、数体の小鬼の死体が打ち捨ててある。——おそらく、これが足跡の乱れた原因だろう。
　方向的には、ほぼ進行方向目の前だ。しかし、下手をすれば天階か深階に直通。だろう。……本当にある程度考えのある人間が、あえてこんなトラップに、足を踏み入れるものだろうか？
　リゲルは、焦る気持ちを抑えつつ、ここに来て初めて、別の扉を調べてみた。彼がこの部屋へ入ってきた扉の他に、別方向へと出られるであろう扉は、左右に二つある。……とはいえ、その二枚の扉のどちらにも、「開けられた」という決定的な跡はない。
　今までの追跡で、リゲルにはある程度、バグラチオンの行動パターンが見えてはいた。騎士バグラチオンは、跡を残さずに突き進むような、慎重なタイプではない。ここ数日、乗用魚によってどんどん距離を詰めていった結果、日に日にその痕跡は追いやすいものになってきているのに、ここに来ていきなり、見にくい痕跡に変わることは、まず、ないだろう。
「つまり……いろいろと検討してみても、ここしかないってワケだ」
　自分で言葉にしてから、その台詞にリゲルは自嘲した。——自分には、このトラップを見破る術も、その後、とんでもないところへ飛ばされても自分を守る術もない。しかし……目の前に吊るされた報酬を得るためには、今は、自分の命を賭けた勝負に出なければならない場面なのだ。
　今まで数年間、思い出したこともなかった、故郷の両親の顔がまぶたに浮かんだ。幼少時代を過ごした家。楽しい思い出。悔しかった記憶。そして……。
「とりあえず、ここ、行くしかないよな」

　思いがけずあふれてきた思い出にふたをするべく、リゲルは首を振る。今は、そんな感傷に浸っている暇はない。あと猶予は1日しかないのだ。ここで立ち止まるわけにはいかない。報酬のために。自分のために……だ。
「……よし！　行くぞ!!」
　リゲルの強い口調に、連れていた乗用魚がびくりと身体を振るわせた。手綱を引く力に本能的に反抗し、その場に踏みとどまろうとする。それを更に強い力で引き、リゲルは乗用魚と共に、自らトラップへと足を踏み入れる。
　足がトラップに触れるほんの数秒前、どこか遠くの方で鳴る鐘の音が、リゲルの耳に届いた。タイム・リミットだ——そう思うのとほぼ同時に、リゲルの身体はえもいわれぬ感覚に陥れられる。反射的に乗用魚の手綱を握りなおし、胸ポケットの信書を服の上から守る。
　そして……。

　リゲルの身体がまた重力を取り戻し、どこか別の部屋に放り出されたそのとき、粛々と鳴りつづけていた鐘の音が、最後の余韻を残して鳴り止んだ。
　放り出されたときに打ちつけた背中をさすりながら、リゲルはゆっくりと起き上がる。こちらに近づいてくる生き物の気配を感じて一瞬身を固くしたが、それが自分の探していた人物そのものであることに気づいて、彼はほっと胸をなでおろした。
　——これで……期日までに、任務完了だ。
「騎士バグラチオン殿！」
　リゲルはこちらにやってくる騎士に呼びかけながら、胸ポケットの信書を取り出した。抜き身の大剣を構えたまま自分の2、3歩前まで近づいた大男の目の前に、それを掲げる。
「騎士バグラチオン殿。……カチューシャ姫より、新年のご挨拶です」
　このときになって初めてリゲルは、自分が手にしていたはがきの宛先が「武者修行中のどこかの迷宮内・騎士バグラチオン様」と書かれていることに気がついた。——オイオイ。こんないい加減な住所で、配達させてたのかよ！　……ま、無事届けられたし、報酬も出るし。今更いいけどさ。
「あー。年賀状ね。わざわざご苦労さま」
　初めは硬い表情をしていたバグラチオンも、相手がオープンダイス王国の年賀状配達人だと気づいた瞬間、剣を鞘におさめ、にっこりする。早速リゲルからカチューシャ姫の年賀はがきを受け取り、しげしげとそれを眺めたりして。
「……なんだよ。これモロにプリントごっこ一本のしじゃん。一言のコメントもないよ。愛想ないなぁ」
　ぶちぶちと文句を言いながらもはがきをそっと荷物にしまってから、バグラチオンはザックのポケットをかき回し、今度は数枚のはがきをリゲルに渡して、こう言った。
「悪いんだけどさ。これ、俺からの年賀状。ついでにお願いしていいかな」
「あ……はい。あの、でも、宛先は？」
　基本的に12月25日を過ぎて出された年賀状は、元日までに届ける必要はない。それは、オープンダイス王国年賀状対策本部で決められている。だが……期日がないとはいえ、年賀状を受け取ったからには、それを届ける義務が発生する。しかも、配達人が直接年賀状を受け取った場合、その本人が責任を持って届けなくてはならないのだ。——その辺の『鉄の掟』を思い出し、リゲルは思い切り警戒しつつ、尋ねる。

「あ、大丈夫大丈夫。これ、殆ど全部王宮宛てだから。これがカチューシャ姫宛て。それからこれが、王国北あたりに住んでる『泣く子も黙る』サファイア宛てで……」
「えっ。『泣く子も黙る』サファイアって確かこの前、東の方に武者修行に……じゃなくて、確かつい先月、ひいおじいさんの弟の奥さんのお姉さんが亡くなられて……」
「あ。じゃあ喪中か。それならこれはいいや」
　リゲルのでまかせを信じ、バグラチオンは『泣く子も黙る』サファイア宛ての年賀状をザックにしまった。リゲルがほっとしたのも束の間、今度は別のはがきの宛先を見て、バグラチオンが考え込む。
「そういえば、この前旅の途中で会った『てんやわんやの』スパイダーに、年賀状書くの忘れてたな。今から急いで書くから、届けてくれる？　確か千年王朝の出身で……」
「ええっ。千年王朝って……そんなところまで、幕の内までには届きませんよ！　さっき、除夜の鐘が鳴るの聞いたでしょ？　今日ってもう元旦なんですよ？」
　オープンダイス王国から遥か北へ3ヶ月ほどかかる国の名前を口にしたバグラチオンをリゲルは慌てて制した。——これから楽しい正月休みが待っているのに、すぐに別の国へ年賀状の配達なんて、行ってられるかっ!!
「あー、そうかぁ。んじゃ、今年はいいや。来年で。それと……」
「……あのっ。そろそろ俺はこれでっ！」
　またもや新たな年賀状を出してきそうなバグラチオンの言葉を無理やりさえぎり、リゲルはダッシュで乗用魚の背に飛び乗った。バグラチオンから受け取ったのは、彼が「王宮宛て」と言っていた束だけだった。——これ以上、遠いところ宛ての年賀状を思い出されてもやっかいなだけだ。こういう場合、逃げるのが最善策！
　乗用魚の鞍の上から、リゲルはまだ何か言いたげなバグラチオンを振り返る。騎士が再度口を開く前に、とっておきの営業用スマイルで決まり文句を言い放つ。
「元日にお届けできるのは、12月25日までの依頼のみです！　年賀状はお早めに！
　……それではっ!!」

　こうして、『虎の尾を踏む』リゲルの、年内最後にして最大の『仕事』は、ひとまず完了した。
　懐かしい故郷オープンダイス王国へ歩を進めつつ、リゲルは乗用魚の背の上でうきうきと、長く楽しい正月休みや、報酬で買えるであろうダンボール箱にいっぱいのみかんと暖かなこたつ、おせち料理に思いを馳せる。
　無事に帰れば、全てが間違いなく、俺のものだ。——そう考えるだけで、疲れた身体に生気が戻るようだった。——金貨1枚あれば、少なくとも春まではのんびり過ごせる。この大仕事をやった分、充分に休もう……。

　年末の大仕事を終えたオープンダイス王国年賀状配達人、『虎の尾を踏む』リゲル。
　——彼の懐にある麻袋の中に、バグラチオンが断りなく入れたダイナマイト帝国にいる友人宛て（オープンダイス王国より乗用魚で南に約4ヶ月）の年賀状が入っていることを、彼はまだ知らない……。

迷宮クロニクル
Vol.2 白銀カーニバル

ISBN4-9901230-4-2
C0076 ¥1505E

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオ２本を収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックでまよキンの世界を紹介しています。
※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

「Open Dice Kingdom」

今回は速水螺旋人によるコミック＆星宮すみれによるショートノベルの２本立てで登場！
百万迷宮の小王国を舞台に繰り広げられる、エキサイティングな日常を描くシリーズだ！

追加ジョブ「アイドル」「仕掛け人」

レベルアップしたキャラクターだけが修得できる、追加ジョブも今回はなんと、２種類！
今まさに、君たちの王国に、流行の嵐が訪れる！

追加データカード18枚

追加された施設やモンスター、シナリオに登場するＮＰＣなどのカード18枚を付属！
見て嬉しい、使って楽しい、まよキン必須アイテムだ！

シナリオ２本

迷宮クロニクルVol.1収録のシナリオ２本と続けて遊べる３レベル、４レベル用のシナリオ２本を収録。もちろん、単独のシナリオとして遊ぶことも可能だぞ！

さらに、シナリオを盛り上げる追加ルール「お祭り」、シナリオ作りにチャレンジするGMの手記「迷宮の歩き方」も収録。迷宮キングダム、進撃中！！！！

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®